CLUB

Nintendo®

49

PILOTWINGS 64™

MAS TIPS DE:
SCOOBY DOO



INFORMACION SUPERNESESARIA
- PRINCE OF PERSIA 2
- WILD GUNS
- WHIZZ

GAME VISTAZO A:
BATTLEZONE / BREAKOUT



Chile $ 1.300
Bolivia Bs. 5.00



FINALES:
MEGA MAN VII

ARCADIAS:
STAR GLADIATORS

Club Nintendo

EDITORIAL

Amigo, debo confesarte que estoy muy contento, estamos finalizando el mes de Septiembre y Nintendo cumplió, el Nintendo 64 ya es una realidad que puedes comenzar a disfrutar.
Todo comenzó cuando se rumoreaba acerca de un posible CD-ROM que nos mantuvo espectantes por mucho tiempo, proyecto que luego fuera desechado por la simple razón de que el cartucho es más apropiado en cuanto a velocidad de lectura que un CD para ser utilizado en videojuegos.
Luego de un gran silencio, y en medio del reinado del fabuloso Super Nes, se anuncia la futura realización de una consola que abrirá muchas puertas desconocidas hasta el momento para la creatividad y desarrollo de nuevos títulos, además de que doblaría en capacidad de "bit" a las plataformas de la competencia, que son de 32 bits. Algo increíble y difícil de concretar, pero Nintendo jugó tranquilamente a ganador, y lo que es mejor, ¡ganó lejos!. Sólo debes acercarte a cualquiera de las tiendas y locales que vendan productos Nintendo con el sello de garantía de nuestro distribuidor oficial y sal de toda duda, solo así, comprenderás el por qué de mi alegría.
La nueva era en videojuegos para el hogar, ha comenzado.

El Editor

RECIBIMOS CARTA

ARGENTINA PATRICIO GERARDO SOSA - RAUL JESUS VILLALBA - GUSTAVO A. BURGOS - AGUSTIN ONIS - MIGUEL ANGEL SUAREZ - ANDRES FECHTENHOLZ - ADRIAN ALBERTO LUCERO - NICOLAS FERNANDO CORISTA - MATIAS NICOALS MONTENEGRO - MARCELO JORGE ROMANO - MARIA SOL DOMINGUEZ - PARIS E. GRAÑA - DIEGO CHAME - JUAN PABLO OTERO FREIRE - CLAUDIO PORTAS - ANGEL ANDRIAN

BOLIVIA DEYNAR SAN MARTIN URQUIDI - ANDRES VEGA GUTIERREZ - LUIS FERNANDO PEREIRA REA - RAUL REA y EDUARDO MURILLO

CHILE LUIS DIAZ INOSTROZA - FRANCISCO CAVIERES - CATALINA y DIEGO INOSTROZA - RENE FELIPE CUNANTE C. - PATRICIO DIEGO FABIAN BRAVO HERNANDEZ - MAURICIO MONDACA BUSTOS - RUBEN JARPA - LUIS ROJAS - MARCELO VIDAL - JAVIER GAHONA - CARLOS CORNEJO - JAVIER MUÑOZ - HERNAN VERA - ERNESTO CALDERON - RUBEN MORALE - DANIEL SANTIAGO RICO ARANIBAR - CLAUDIO HEREDIA - SERGIO OLIVARES - CRISTIAN YAÑEZ - DANIEL ALONSO FUENTEALBA - CARLOS BOUCHARD - CRISTIAN SANHUEZA - RODRIGO LLADSER - MATIAS GRUZMACHER - RODRIGO PACHECO - VERONICA "LA TUFFI" - PABLO BARRERA - GABRIEL PALMA - DIEGO RIVEROS PINEDA

PERU EDUARDO DIOSES O. - DIEGO ESCALANTE - FIORELLA ROSSI DEL AGUILA - JAVIER MADRID VELASCO - J. CHIAN

URUGUAY NICOLAS BERRUTI GONZALO S. PALOMINO LOPEZ - FERNANDO DANIEL BRIANO TORRES

SUMARIO

SUPER NINTENDO

GAME BOY



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 5/9 Nº 49
SEPTIEMBRE 1996
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Departamento Editorial (Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Colaboradores (Trucos y secretos)
Cristian Steinlen
Orlando Véjar

Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S. A., Reyes Lavalle 3194, Santiago, Chile. Representante Legal: Marlene Larson C. Jefe de Ventas de Publicidad: María De Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F., Editorial Televisa S. A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor responsable: Lucio Traverso Natale. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S. A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez., Moreno Nº 794 9° Piso, Of. 207 (1091), Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S. A. C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Editorial Antártica S. A., en Agosto de 1996. Chile recargo por flete (I- II - XI - XII Regiones) $ 70.

Dr. MARIO

Pienso que KI de N64, será sin lugar a dudas, un juego realmente espectacular. Aunque quisiera saber algo, ¿Cuál será la diferencia de este juego, en comparación al de Arcade?

CARLOS ALVAREZ



Cuando nosotros jugamos el prototipo de este gran juego, nos pudimos dar cuenta de que el cambio más notorio a simple vista, son los escenarios del juego, pues como ya dijimos en el reporte del E3, estos son generados en tiempo real, así como los de Super Mario 64 o Pilotwings 64. También averiguamos que probablemente tendría algunos personajes extras para seleccionar y también algunos ocultos. Otro dato importante es que tendrá la mecánica de juego de KI2 Arcade.

¿Cuándo saldrá a la venta el juego Marvel Super Heroes para SNES?

CLAUDIO



Este juego debiera salir al mercado en unas pocas semanas más. Te recordamos que este juego no es parecido a la versión que se juega normalmente en Arcade, sino que es más bien como X-Men Mutant Apocalypse, para SNES de Capcom.

Quiero felicitarlos por la Revista, ya que es genial y además contarles que he pasado el susto de mi vida, pues el otro día, cuando puse el cartucho de Diddy's Kong Quest en la consola, salió una pantalla rara, con un texto en inglés. Creí que se había dañado el cartucho, pero no fue así. ¿Por qué paso esto?

MARCELO ANDRADE

Te diremos que esto ocurre cuando el "cartucho" detecta que esta siendo conectado a un aparato copiador (muy común en paises del oriente). Pero si tu no tienes este copiador, también generalmente pasa cuando colocas mal el cartucho en tu consola, ya que "piensa" que si lo estás haciendo. Afortunadamente, esto no daña para nada el cartucho.

Hola estimados amigos. Quiero hacerles una pregunta que quizas tenga a muchos inquietos.
¿Cómo voy a conectar el Nintendo 64 a mi televisor?, ya que ustedes dijieron que traería el cable stereo (igual al del SNES), pero mi TV, no tiene entrada de audio y video, sino la de RF-SWITCH. ¿Qué voy a hacer?

GABRIEL VENEGAS

Primero que nada, te diremos que esta entrada (sea stereo o no), ya está siendo adoptada por muchas fábricas de televisores, a nivel mundial y lo más probable es que tu próximo TV si la traiga. Pero lamentablemente tu problema, es del de tu TV actual. Te podemos aconsejar que, por el momento, compres un adaptador con entrada cable video stereo y salida RF, para conectar el N64 y disfrutar así, de los mejores videojuegos exclusivos para esta plataforma.

¿Por qué el N64 siendo tan pequeño, tiene más capacidad que el SNES, siendo éste más grande?

JETHRO ABUGOCH S.

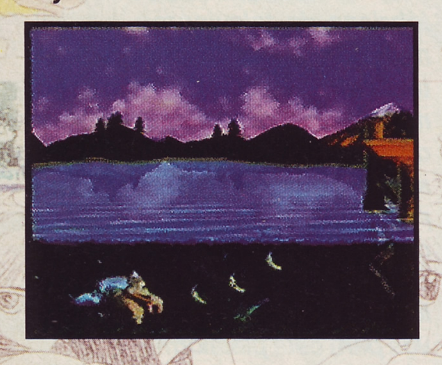
Lo primero que hay que aclarar es que, el tamaño de la consola no influye para nada en la capacidad que esta pueda tener en cuanto a resolución, sonido y otros, pues lo que importa para estos casos, son los circuitos y chips que la conforman, y como todos ya sabemos, el N64 tiene los mejores y más avanzados circuitos incorporados, que le permiten ser la consola lider de 64 bits y por supuesto, presentarnos juegos de gran calidad y totalmente exclusivos.



Quiero que me confirmen que va a salir Donkey Kong Country 3, pues yo soy fanático de esta serie de Nintendo.

JUAN GONZALEZ

Efectivamente, tal y como ya lo anunciamos en una revista anterior, la secuela de esta gran serie hará su aparición en la plataforma de 16 bits, el SNES (este juego se espera para fines de Diciembre). Además te comentaremos que hay fuertes rumores de que saldrá un título de Donkey Kong para el N64, pero recuerda que esto es sólo un rumor, no hay nada confirmado.



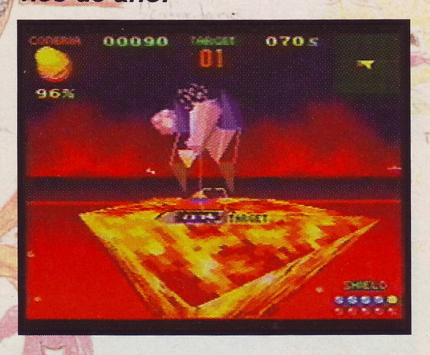
◆

Tengo una consulta sobre el N64: ¿Se le agregarán chips SFX a los cartuchos para esta consola?

MARCO MARTINEZ

No hay razón para ponerle este chip a los cartuchos del N64, pues el CPU de esta consola puede realizar todas sus funciones y muchas más, en este caso, los "chips" auxiliares como el SFX no lo traerán los cartuchos, sino que se le podrán incorporar al sistema (más información en próximos números). En el caso de juegos como los que mencionas en tu carta (Star Fox y Yoshi's Island) incluyen el chip como forma de ampliar las funciones del CPU del SNES y calcular matemáticamente con gran rapidez elementos de programación en el juego.

Otro dato importante, según sabemos, Nintendo no ha cancelado del todo el proyecto de Star Fox 2 para el SNES, así que no sería difícil verlo (ojalá) para fines de año.



◆

Hola amigos de Club Nintendo. Les escribo para comentarles que me encuentro bastante molesto, pues encuentro injusto que algunas compañías de videojuegos, a causa de la salida del N64, dejen del lado al SNES. Creo que si es una técnica para obligarnos a comprar un N64 "sin juego incluido", déjenme decirles que es bastante "ratonil y miserable", por decir lo menos.

ARTURO LOPEZ O.

A pesar de que tu carta es bastante "agresiva", igual quisimos incluirla en esta sección, por algunas razones que además van a ser de gran utilidad para algunos lectores, que se encuentran igual que tú. Lo primero que hay que aclarar es que NINGUNA compañía a dejado de lado al SNES, para sólo dedicarse al N64, ya que si te haz dado cuenta, hay muchos buenos títulos que harán aparición para esta plataforma que sigue siendo número 1, para juegos de 16 bits (aunque algunos tengan 32 bits). Algo más que cabe destacar es que esto no es ningún método de marketing para poder "atrapar" más videojugadores y que así compren la esperada consola N64, pues únicamente lo que hacen las compañías, es crear y programar juegos de gran calidad y muy superiores a los ya conocidos (sólo basta con ver y jugar Super Mario 64). Además, el hecho de que no traiga juego incluido, no significa para nada que traten de hacerte pagar más, ya que como bien sabemos, esta consola debiera costar mucho más de lo ya anunciado.
Como comentario final, te podemos decir que el Super Nintendo tiene mucha vida, pues todos los licenciatarios están poniéndose "las pilas" con los juegos.

◆

Querido Club Nintendo: ¿Me pueden dar algún truco para el juego Goldeneye 007 de Nintendo 64?

RODRIGO LLADSER

Tú si que eres fanático de los videojuegos para el N64, pues con el solo hecho de pedirnos un truco para este título (que aún no sale a la venta, obviamente), nos lo demuestra. Lamentablemente no podemos anticipar nada de este juego (en cuanto a trucos especialmente), pues en este momento estamos trabajando al 100% con los juegos Super Mario 64 y Pilotwings 64, ya que estos títulos serán los primeros para el N64, y por ende tendrán más demanda por nuestros fieles seguidores.

¿Cómo puedo salir de la etapa de bonus del primer Donkey Kong Country, donde salen 3 figuras iguales y se pueden hacer varias vidas?

JOSE LAZCANO C.

Como ya hemos dicho en ocasiones anteriores, este bonus te permite solamente practicar el ganar vidas (que te será de gran ayuda para cuando comiences el juego real), pues no hay forma de salir de el.



Hola amigos de la mejor revista de videojuegos existente en el mercado. Quiero hacerles una pregunta que no me ha dejado dormir. Quiero saber cómo hicieron que Tusk se transformará en un ave, en la foto contra Jago, en la sección "El Control de las Celebridades".

CRISTOBAL GONZALEZ

¡Gracias por los elogios!, realmente nos alegra mucho tu carta, pues nos dan más ganas de seguir haciendo "nuestra" revista. Te diremos que Tusk no está transformado en nada (y mucho menos en un ave). Lo que pasa es que, al estar medio de lado y en el aire, da la impresión de que si lo estuviera, pero si te fijas bien, él ha recibido un golpe de Jago, quedando así, en una posición bastante rara y que además, hizo dudar a muchos amigos.

◆

¿Van a salir títulos de Mega Man para el Nintendo 64?

GONZALO PASTEN C.

Todavía no hay ningún anuncio oficial por parte de Capcom. Tendremos que esperar hasta tener alguna noticia oficial.

◆

Tengo una consulta para ustedes: ¿Saldrá a la venta, de aquí a fin de año, algún título más de futbol para SNES?

CESAR MARTINEZ

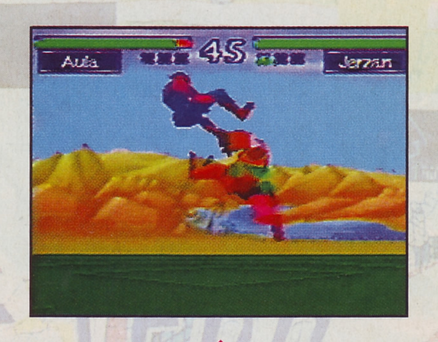
Cuando estuvimos en Vancouer, le preguntamos a Rob Leingang (productor de FIFA Soccer en Electronic Arts), y nos dijo que probablemente lanzarán la versión 97 de este gran título, así que ten un poco de paciencia.

◆

Los títulos que retrasó Nintendo como FX Fighter, ahora deberán ser superiores o al menos igual de buenos que los actuales (KI), porque creo que si salen como habían sido programados, no van a tener mucho éxito.

MR. X

Tienes toda la razón. Nintendo según comentó (en una conferencia de su Presidente en Japón Hiroshi Yamauchi), se ha vuelto muy exigente en cuanto a la calidad de sus juegos. Sin duda, el trabajo en este título le costó bastante a GTE y a Nintendo, pero es mejor que haya sido cancelado, porque hubiera decepcionado a muchos videojugadores. Esperamos tenerlo pronto en el SNES, con una gráfica y movimientos adecuados para esta consola. Además te recuerdo que tendremos pronto la esperada Nintendo 64 en nuestras casas.

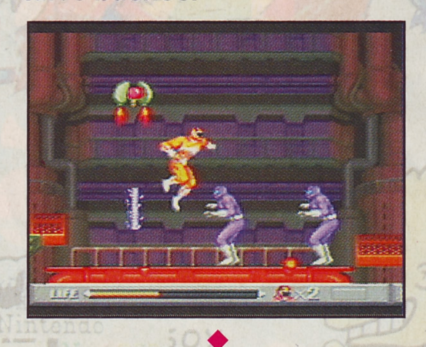


◆

Además de los 2 juegos de Mighty Morphin Power Rangers (The Movie y Fighting Edition), ¿existe algún otro?, pues me comentaron que había uno donde sale White Ranger con Saba, ¿es verdad esto?

LUIS RAMIREZ

Cuando se hicieron las negociaciones para traer los 2 primeros títulos, ya había salido el que tú mencionas en Estados Unidos, pero en ese entonces no conocíamos a los Power Rangers por acá y no hubiera sido muy atractivo para los videojugadores y...¡qué bueno!, porque ese título es muy malo. Así que amigo, no te lamentes por este cartucho, pues hay muchos otros títulos buenos.



◆

Ustedes dicen que sólo dan información oficial y verdadera, pero dijieron que algo nuevo en Mortal Kombat 3, era el daño producido por un combo y esto no es cierto, pues ya se usaba desde Primal Rage.

EL LEON

Cuando nosotros decimos que es algo nuevo, nos referimos que es algo nuevo para la serie de Mortal Kombat, no que sea una idea nueva y original impuesta por Mortal Kombat 3, pero sí es nueva en Mortal Kombat 3.

◆

Querido Dr. Mario, quiero pedirte algo: ¿Me podrías decir el último password del juego Kablooey?, ya que es ultra difícil.
Se despide su lector @

FERNANDO VALENZUELA

Para entrar al nivel 130, introduce el password DFMQ.

Your New Password Is
DFMQ

◆



Y recuerda que Ryo, Fox y el Editor, están para ayudarte en lo que tú necesites, por lo tanto, no dejes de escribirles, consultándoles lo que tú quieras, pues te ayudarán a resolver tus dudas sobre el mundo Nintendo.

◆



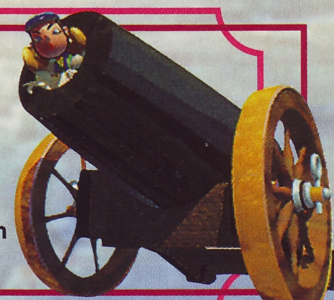


PONTE EN ORBITA
1
Consigue dos tubos de cartón, del interior de una toalla de papel y un papel higiénico. Unelos y fórralos en papel blanco.
2
Arma la cápsula que aparece en este aviso, recortándola por la línea segmentada. Luego decora el cohete con las estrellas y las banderas.
5 cm
3 cm
3 cm
7 cm
2 cm
3
Este es el dibujo a proporción de las bases del cohete, para que quede listo para despegar.
Acompaña al astronauta de Estrellitas de Nestlé a un viaje a las estrellas. Es super fácil. Sólo tienes que seguir las instrucciones para armar un fantástico cohete espacial. Y no olvides el alimento especial para el viaje, las crujientes Estrellitas, el cereal para ponerte en órbita.
Nestlé
ESTRELLITAS
500g
Nestlé
ESTRELLITAS

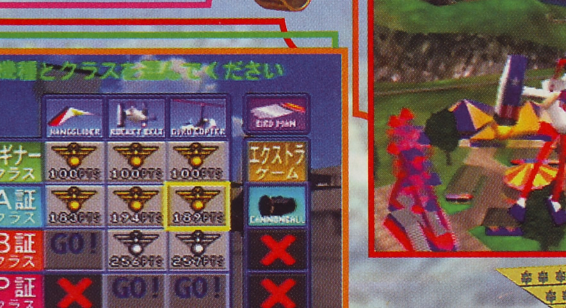
NUESTRA PORTADA

PILOTWINGS 64

Uno de los primeros juegos que podrás conocer junto con la salida del N64 es Pilotwings 64, déjanos decirte que aunque la "estrella" del lanzamiento es el juego Super Mario 64, este otro título también tiene muchas cosas interesantes, así que te recomendamos darle una mirada cuando puedas, pero mientras, aquí te hablaremos un poco de qué es lo que tiene.



Lo bueno de este juego es que cuenta con batería, lo cual hace que automáticamente se grabe la puntuación más alta que logres en alguna prueba. Así que podrás estar pasando cada prueba una y otra vez hasta que juntes los puntos necesarios para cada tipo de licencia. Cada vez que lo logres, aparecerá una pantalla en la que sale el personaje con el que lo lograste.



Para empezar, te diremos que este juego sigue la mecánica del primer Pilotwings (que salió al mismo tiempo que el SNES) en donde tú tienes que conseguir tu licencia de piloto y para eso debes pasar algunas pruebas en tres diferentes tipos de artefactos voladores. Para cada una de las pruebas tienes que ejecutar lo que se te pide al principio y así, dependiendo lo que hayas hecho, recibir puntos al final (generalmente se te califica si cumpliste el objetivo, el tiempo que tardaste y el aterrizaje), dependiendo de los que hayas logrado recibirás tus "alas" de oro, plata o bronce. También déjanos decirte que conforme va aumentando el nivel del juego, también aumentará el número de misiones que tendrás que cumplir por artefacto, así que será más difícil obtener una calificación perfecta.





También a diferencia del primer juego, aquí cuentas con 6 diferentes personajes a escoger (de los cuales, a la hora que estabámos realizando este reporte todavía no se tenían los nombres para la versión americana). Cada uno de estos personajes cuenta con diferentes habilidades que te ayudarán a pasar cada una de las pruebas, pues unos son tan ligeros que si hay aire, éste se los lleva (parece desventaja, pero en algunas pruebas no lo es) y otros son muy pesados para ser manejados, pero dominan muy bien algunas pruebas. Como podrás ver, tendrás que investigar qué clase de personaje te servirá para cada una de las diferentes pruebas que tiene este juego.



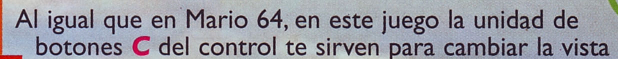


Otro detalle curioso del juego, es que en algunas misiones, tu deber es tomar fotos de ciertos objetivos y si estas fotos te gustan o te salieron espectaculares (como la que mostramos aquí, que vale 60 puntos) las puedes almacenar en un álbum. Hay un álbum para cada uno de los 2 archivos con los que cuenta el juego y cada álbum tiene espacio para 6 fotos.





Más de alguien te habrá dicho: ¿"Para qué lees el manual de Pilotwings o Mario Paint, si el juego mismo te enseña cómo se debe jugar"?, pues déjanos decirte que te debes preparar a oír eso muchas veces más ya que si dejas la demostración del juego, la máquina te enseñará para qué sirve cada botón y algunas técnicas de vuelo. También recibirás tips antes de cada misión y hasta en las primeras, la máquina te enseña cómo pasar con 100 puntos cada una.



Al igual que en Mario 64, en este juego la unidad de botones **C** del control te sirven para cambiar la vista de la pantalla, esto es medianamente útil y creemos que se trata de un detalle meramente estético (aunque cabe señalar que este juego no lo hemos jugado tanto como Mario y después podríamos cambiar de opinión), debes revisar por ti mismo, ya que tienes diferentes niveles de vista y hasta puedes combinar 2 botones al mismo tiempo.

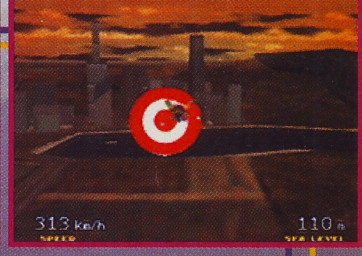




Y si el primer Pilotwings tenía misiones de Bonus, este juego no se pudo quedar atrás y tiene 4 diferentes tipos de "Bonus Games" con tres niveles de dificultad cada uno de ellos.

Estos bonus los vas abriendo conforme vayas mejorando tu calificación en cada uno de los niveles de licencia de cada juego, así que como podrás ver se trata de una especie de "premio" por mejorar tu puntuación.





GYROCOPTER

En esta prueba tú te pones al mando de un Gyrocopter, el cual para echarlo a volar tienes que presionar el botón de acelerador, si lo sueltas la velocidad de este aparato disminuirá y puedes llegar a perder un poco de altura. Las pruebas de este aparato no son muy complejas pues básicamente te dedicas a destruir blancos gigantescos o pasar por aros Aunque para complemetar esta simpleza, cada misión es más difícil.



Aquí tenemos 2 diferentes tipos de vista (sí, las que se cambian con el botón **L**) la primera es parecida a la del Hangglider y la segunda es de primera persona.

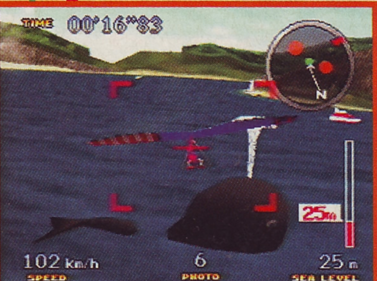




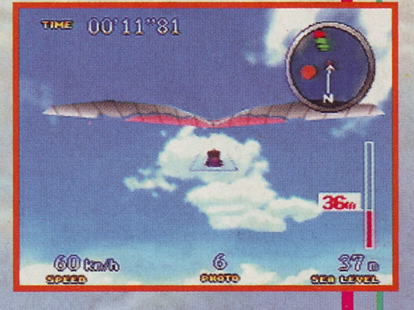




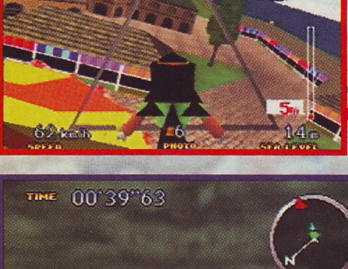
HANGGLIDER



Esta es, según nosotros la prueba más difícil de dominar, pues tienes que acostumbrarte a la reacción del Hangglider con el control análogo, además de saber cómo usar a tu favor las corrientes de aire, cómo subir la altura sin perder velocidad y cómo aterrizar correctamente. Se podría decir que en estas pruebas sólo hay tres cosas sobre las que se basan la mayoría de tus misiones: Pasar por aros, tomar fotos y buscar la meta y aterrizar.



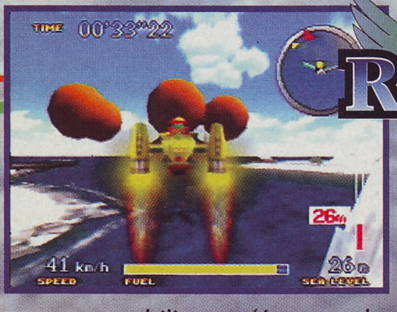
En esta prueba (como en todas las demás) tienes dos tipos de visiones básicas y que se cambian con el botón ***R***, la primera es una vista aérea por atrás del Hangglider y la otra es una especie de "toma de cámara" que se ubica atrás de la cabeza del piloto.





ROCKETBELT





Esta prueba no es tan compleja, pues aquí lo que tienes que hacer es volar con tu cohete. Un botón sirve para acelerar a máxima potencia, otro para poca potencia y uno más para estabilizarte (éste es el más útil). Al principio las pruebas son bastante sencillas como reventar globos o pasar por aros, pero conforme vas avanzando se pone más compleja la cosa, pues hay que empujar gigantescas pelotas playeras en áreas determinadas o romper globos que se parten en globos más pequeños.







Aquí, con el botón ***R***, lo que haces es cambiar el punto de vista ya que al presionarlo ves automáticamente lo que está abajo de ti. Esto es bastante útil sobre todo a la hora de aterrizar.

Bien, eso es lo que te podemos decir por el momento. Y como dijimos al principio, te recomendamos darle una revisada a este juego, el cual tal vez no te parezca tan "llamativo" como otros que van a salir para este sistema, pero es bastante bueno.



MAS TIPS de SCOOBY-DOO

Bueno, aquí estamos de nuevo con al continuación de los tips que empezamos el número pasado y que ahora seguimos para darte más problemas con el caso 2 y 3 de este juego

Utiliza este password para comenzar aquí. **TDBKSRQ**

CASO 2

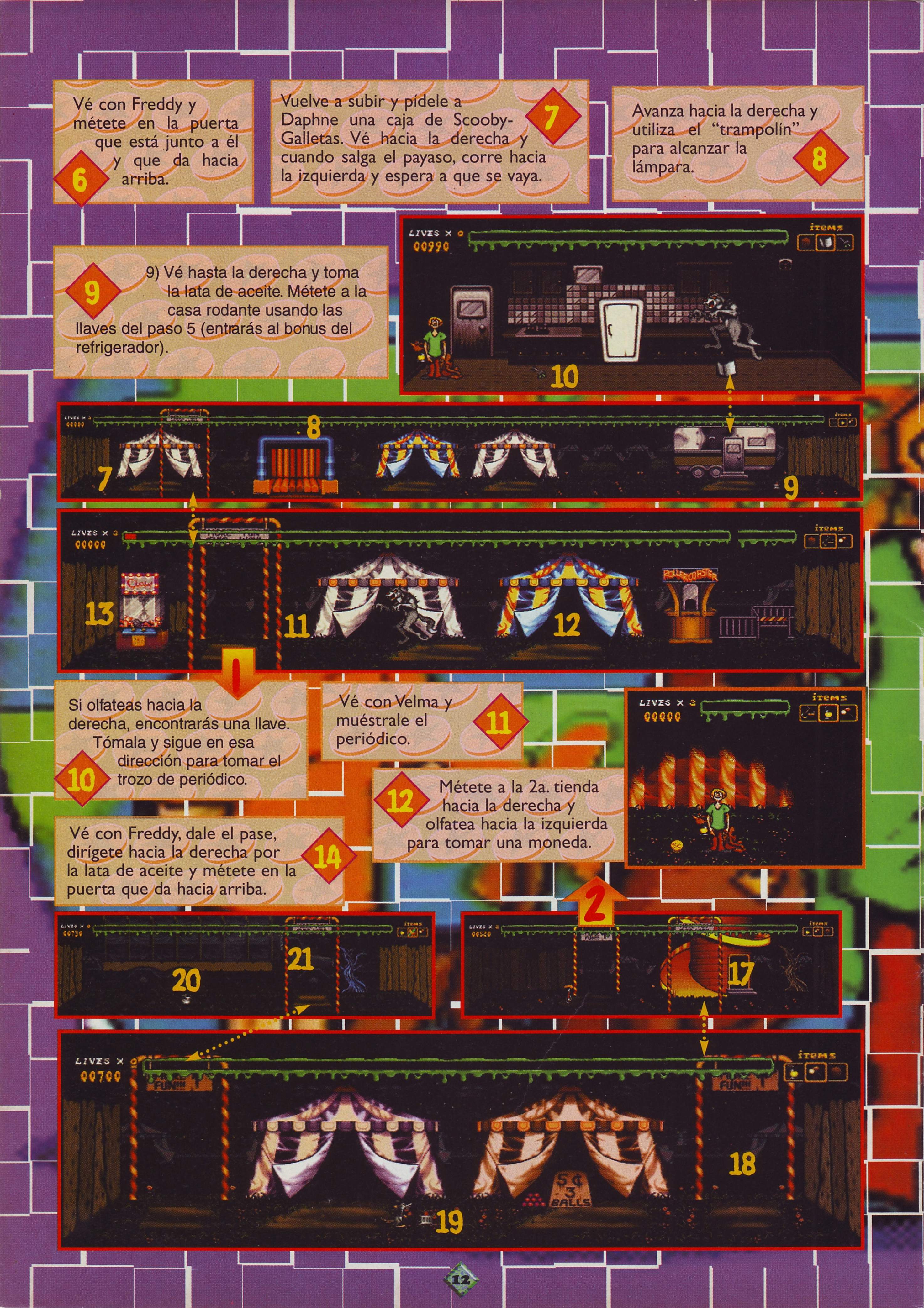
1 Toma el coco que está a la izquierda, el cual te servirá como arma y vé hacia arriba.

1 Avanza hacia la izquierda, usando el botón X para olfatear y encontrar un libro.

3 Vé a la derecha y después de que salga el payaso, toma el objeto amarillo que te sirve en la prueba de fuerza. Sigue caminando hacia la derecha hasta topar con la pared.

4 Vé hacia arriba y ahora hacia la izquierda. Toma el mazo y regresa a donde está Daphne para pedirle una caja de Scooby-Galletas.

5 Usa el objeto amarillo (el del paso 3) en el aparato a la izquierda de Daphne, utiliza el libro del paso 2 y el mazo, obtendrás unas llaves.



6 Vé con Freddy y métete en la puerta que está junto a él y que da hacia arriba.

7 Vuelve a subir y pídele a Daphne una caja de Scooby-Galletas. Vé hacia la derecha y cuando salga el payaso, corre hacia la izquierda y espera a que se vaya.

8 Avanza hacia la derecha y utiliza el "trampolín" para alcanzar la lámpara.

9 9) Vé hasta la derecha y toma la lata de aceite. Métete a la casa rodante usando las llaves del paso 5 (entrarás al bonus del refrigerador).

10 Si olfateas hacia la derecha, encontrarás una llave. Tómala y sigue en esa dirección para tomar el trozo de periódico.

11 Vé con Velma y muéstrale el periódico.

12 Métete a la 2a. tienda hacia la derecha y olfatea hacia la izquierda para tomar una moneda.

14 Vé con Freddy, dale el pase, dirígete hacia la derecha por la lata de aceite y métete en la puerta que da hacia arriba.


THERE'S SOME SORT OF A PASS INSIDE! SHOW THIS TO FREDDY!
13 Utiliza la moneda en la máquina de muñecos que está a la izquierda de Velma y obtendrás un muñeco. Aquí encontrarás un pase.
15 Entra en la tienda de la izquierda y olfatea hacia la izquierda para encontrar una máscara. Llévasela a Velma y entra en la 2a. tienda.
18 Al salir obtendrás una llave. Utilízalas para ir hacia abajo.
D
3
23
WILD-WEST
26
C
19 Pídele a Daphne otra caja y toma la lata de aceite. Vé hacia la izquierda y entra en la puerta.
22 Dale a Freddy el equipo para soldar del paso anterior y entra a la carpa.
24
B
A
A
25
DUCK SHOOT



Pídele a Daphne unas Scooby-Galletas y toma los zapatos de payaso. Llévaselos a Velma. Vé hacia abajo.

Entra en el tobogán donde tendrás que esquivar las bolas con puntas y tomar las cajas de Scooby-Galletas para recuperar energía. Ya en el final, salta la meta y obtendrás 4 cajas de Scooby-Galletas.

Vé hacia la izquierda, toma la cubeta y el trapeador y dáselos a Velma.

Usa la llave (del paso 10) en el camión. Camina hacia la derecha utilizando la plataforma y luego yendo por abajo, cuidándote de los ratones. Toma el item que está al final del trayecto y utiliza la plataforma para regresar a donde indica la 4a. foto. Sube usando las cajas y vé hacia la derecha usando la platabrma. Al bajar de ella, salta hacia la derecha lo más que puedas Otra vez salta y usa las cajas para alcanzar la plataforma. Pásate del lado derecho de las cajas y baja paa tomar otro item y salir.

23 Vé hacia la izquierda y usa la puerta de arriba para entrar al bonus del martillo. Después del bonus verás una bala de cañón. No la puedes tomar, pero te servirá al final, así que mejor regresa.

24 Vé hacia abajo 2 veces y pídele a Daphne más Scooby-Galletas.

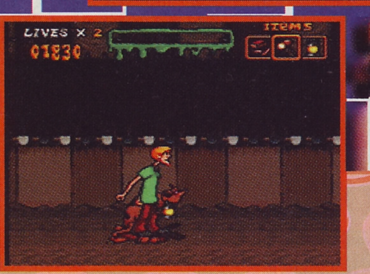


26 Llévale el papel a Velma y luego olfatea hacia la derecha de ella, encontrarás una nariz de payaso. Dásela y te dará una llave.



25 Vuelve a bajar y vé hacia la derecha. Así como en el paso 7 espera a que el payaso se vaya, y del lado derecho de la tienda olfatea para encontrar un papel.





27 Dirígete hasta donde encontraste el papel del paso 25, vé hacia la derecha para meterte en la puerta de arriba y llegar a otra casa rodante. Usa la llave que te dio Velma para poder entrar.

28 Adentro verás un difraz de payaso. Tómalo y al salir de ahí sólo tendrás que ir por las partes de la trampa. En el mapa están indicadas con A,B,C,D. Ve por ellas y termina el nivel. Por cierto tendrás que armar tú mismo la trampa.

Y eso es todo.





CASO 3

Utiliza este password para el Caso 3.

XLWPMTC



2 Súbete al techo usando la plataforma que sube y baja, vé hacia la izquierda y olfatea para encontrar una caja de Scooby-Galletas.



1 Primero avanza hacia la derecha y donde salga el monstruo, olfatea para descubrir unas botas.



BOSQUE

3 Baja del techo y vete a la siguiente sección para tomar la lata (que te sirve como arma) y pedirle a Daphne una caja de Scooby-Galletas.

4 Avanza hacia la derecha y métete por el camino de arriba para llegar con Velma y enseñarle las botas del primer paso.

5 Espera a que pase Daphne y pídele más Scooby-Galletas. Síguela hasta llegar al hotel y allí súbete al techo para tomar el ventilador. Ten cuidado con la rata.

6 Bájate y toma el camino de arriba para ir con Freddy. Dale el ventilador y luego llévale el generador que está a la izquierda. Ten cuidado con el monstruo.

7 Toma el ventilador y el generador que deja Freddy después de que los use y espera a que pase Daphne para pedirle más Scooby-Galletas. Ahora vé por el camino de arriba que abrió Freddy para llegar a la estación de gasolina.



8 Olfatea junto a la bomba de gasolina de la izquierda y encontrarás una lata amarilla, tómala.

9 Ahora hacia la derecha, utiliza las llantas para subirte a la plataforma y llegar al techo de la estación, hacia la izquierda hay más llantas. Toma estas últimas y vé hacia la derecha para tomar el camino de arriba.

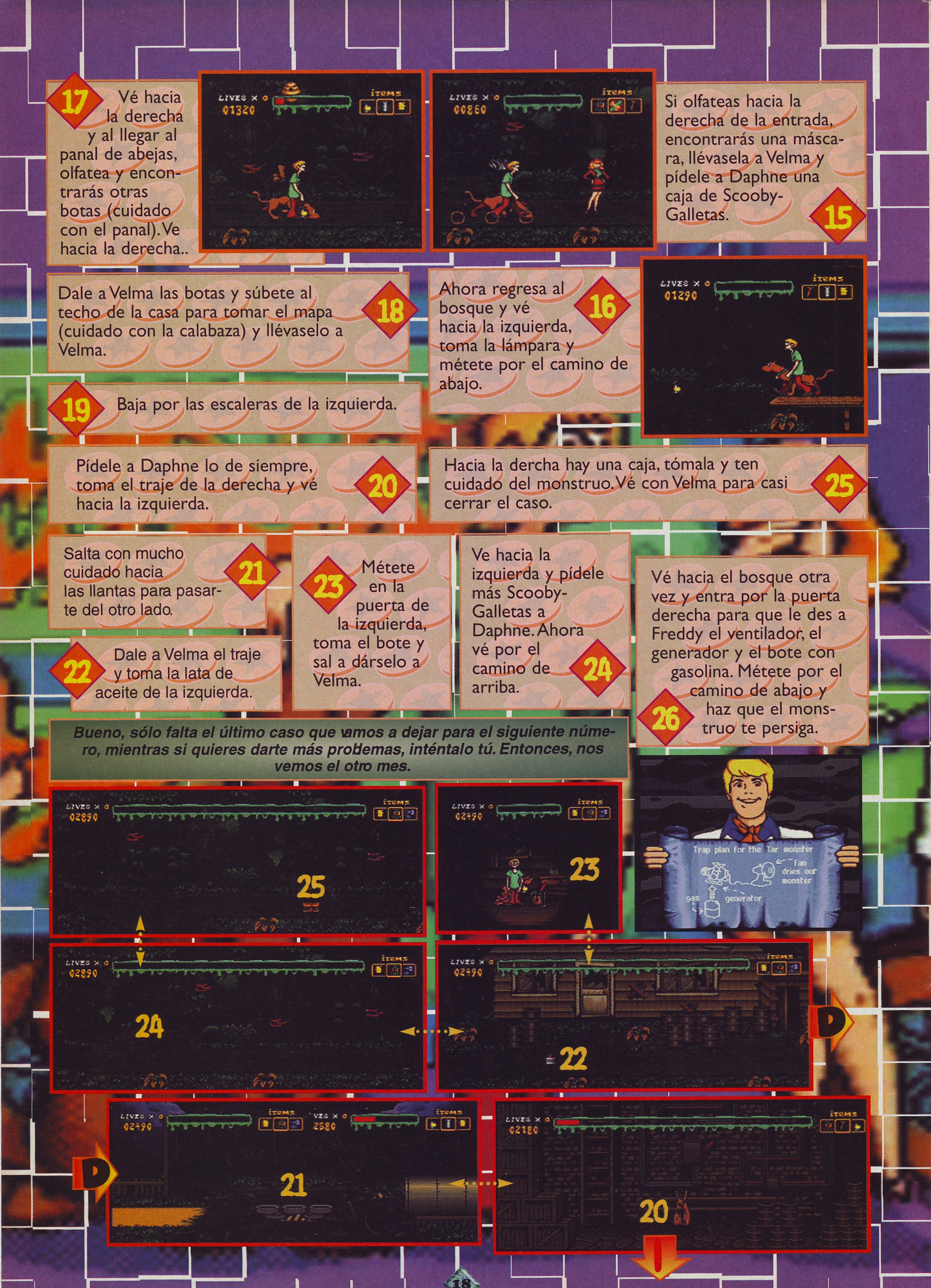
10 Al entrar aquí, saldrá otra vez el monstruo del principio, así que cuidado. Ahora camina hacia la derecha y al cambiar de pantalla encontrarás equipo para estudiar el suelo, tómalo y llévaselo a Velma.

12 Sube y avanza hasta la derecha de esta parte y casi al final encontrarás una rama, tómala y úsala como arma.

11 Regresa a donde encontraste el equipo y coloca las llantas (que tomaste en el paso 9), en la orilla de la derecha para alcanzar las ramas de ese lado.

13 Ya que llegues a la parte de la derecha, bájate pegado a la pared y métete por la entrada derecha. Ten cuidado con el monstruo.

14 Avanza hacia la derecha y métete por el camino de arriba. Olfatea por la parte de enmedio para encontrar una caja de Scooby-Galletas. Regresa y vé por el camino de abajo.



15 Si olfateas hacia la derecha de la entrada, encontrarás una máscara, llévasela a Velma y pídele a Daphne una caja de Scooby-Galletas.

16 Ahora regresa al bosque y vé hacia la izquierda, toma la lámpara y métete por el camino de abajo.

17 Vé hacia la derecha y al llegar al panal de abejas, olfatea y encontrarás otras botas (cuidado con el panal). Ve hacia la derecha..

18 Dale a Velma las botas y súbete al techo de la casa para tomar el mapa (cuidado con la calabaza) y llévaselo a Velma.

19 Baja por las escaleras de la izquierda.

20 Pídele a Daphne lo de siempre, toma el traje de la derecha y vé hacia la izquierda.

21 Salta con mucho cuidado hacia las llantas para pasarte del otro lado.

22 Dale a Velma el traje y toma la lata de aceite de la izquierda.

23 Métete en la puerta de la izquierda, toma el bote y sal a dárselo a Velma.

24 Ve hacia la izquierda y pídele más Scooby-Galletas a Daphne. Ahora vé por el camino de arriba.

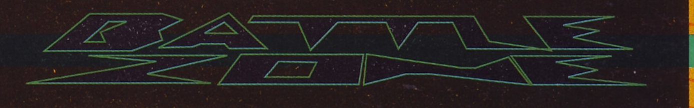
25 Hacia la dercha hay una caja, tómala y ten cuidado del monstruo. Vé con Velma para casi cerrar el caso.

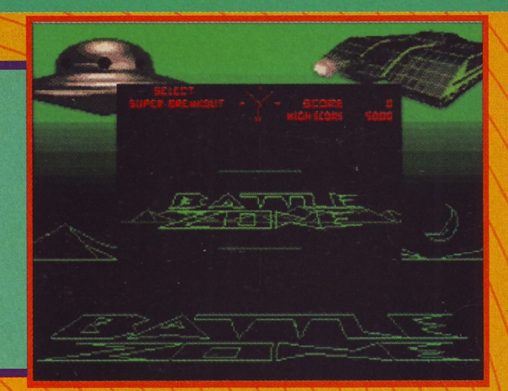
26 Vé hacia el bosque otra vez y entra por la puerta derecha para que le des a Freddy el ventilador, el generador y el bote con gasolina. Métete por el camino de abajo y haz que el monstruo te persiga.

Bueno, sólo falta el último caso que vamos a dejar para el siguiente número, mientras si quieres darte más probemas, inténtalo tú. Entonces, nos vemos el otro mes.

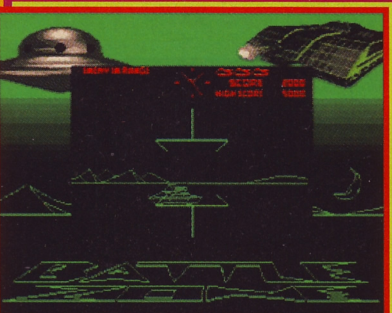
GAME VISTAZO A:

Ahora veremos un juego de la compañía THQ, este cartucho contiene 2 juegos que son conocidos de hace bastante tiempo, por lo que son considerados unos clásicos, seguramente si no tienes mucho tiempo "en el ambiente" no has de saber de ellos, pero ésta es una muy buena oportunidad para hacerlo.

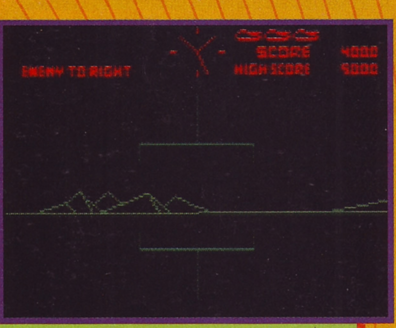


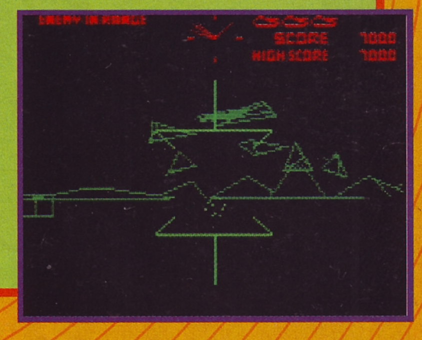


Imagínate esta escena, pero primero escoge a alguien: Tu papá, tu hermano mayor, un tío o al Editor si es que respetas mucho a tus familiares. Ahora imagínatelo con un pantalón de mezclilla amarillo o rojo, camisa vaquera y zapatos del mismo color que el pantalón o la camisa y con suela transparente asomados al periscopio de una máquina de videojuegos con dos palancas y monitor verde. Bueno, pues de esta forma tus parientes (o el Editor) tenían que jugar este novedoso juego para ese entonces (lo de la ropa lo hacían por gusto), pero ahora lo podrás disfrutar con tu Game Boy o tu Super Game Boy.

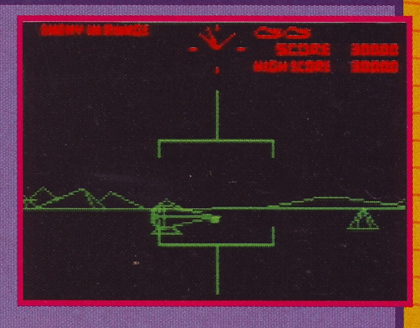


Básicamente podemos decir que este juego es muy sencillo de jugar, pues aquí manejas un tanque y lo que tienes que hacer, es buscar a los tanques enemigos para destruirlos. Como podrás ver, esto sí que es sencillo, quizá lo más difícil era acostumbrarse al control en la versión Arcade pero como aquí se maneja con el Pad no hay mayor problema.



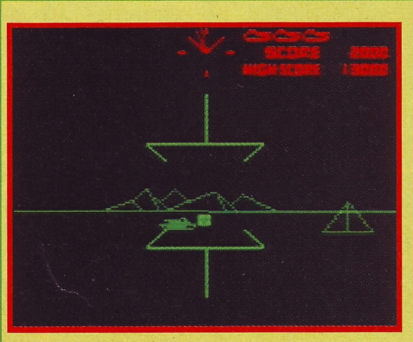


Para buscar a tus enemigos, te puedes mover por un área llena de extrañas figuras; para saber dónde se encuentran tus enemigos, puedes observar tu radar, ahí se te indicará en dónde está el enemigo en turno, una vez que lo encuentres, le tendrás que disparar para destruirlo.

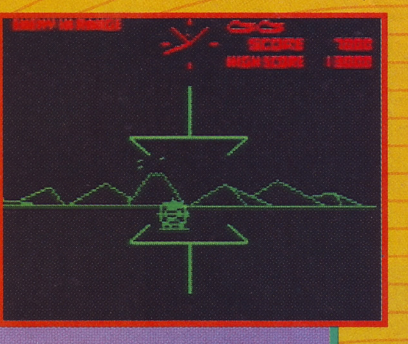


Pero para esto debes tener mucho cuidado, ya que en pantalla sólo puede haber un disparo de los tuyos (típico de los juegos de antes) y si fallas no podrás hacer nada, hasta que la bala desaparezca por el infinito o le pegue a alguna figura, pero mientras serás blanco del tanque que esté en pantalla y déjanos decirte que sólo necesita un disparo para eliminarte.

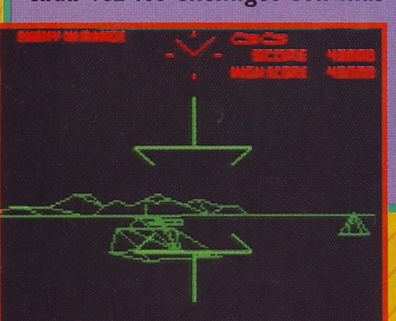


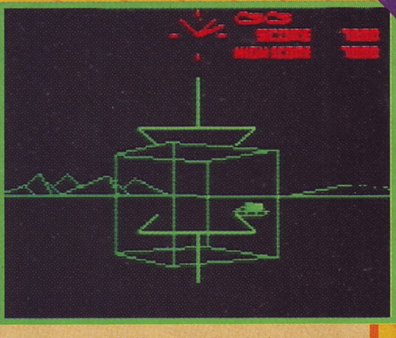


Definitivamente una buena estrategia para comenzar a dominar este juego (por lo que dijimos anteriormente) es acercarte lo más posible a tus enemigos, pero antes de dispararles, debes practicar mucho, porque en niveles avanzados tendrás que eliminarlos desde una distancia considerable.



Ahora, entre más enemigos destruyas, te irás enfrentando a tanques diferentes y enemigos que se arrojarán contra ti. Obviamente y como siempre sucede (desde tiempos antiguos y este juego es la prueba) cada vez los enemigos son más rápidos y sobre todo más agresivos, pues se tardan menos en localizarte y atacarte.



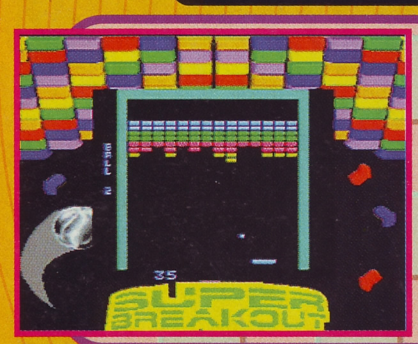


Tú podrás aprovechar también las figuras que están en el área de juego, escondiéndote detrás de ellas, para después sorprender a tus enemigos. Esta técnica es bastante útil al principio, pero entre más avanzas es más difícil hacerlo.

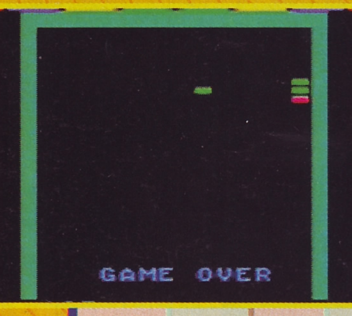


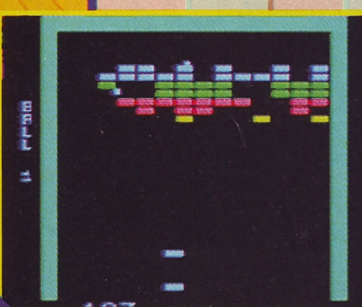
Este juego es bastante entretenido y aunque no tiene fin, tu misión es la de hacer el mayor puntaje posible (como en los juegos de antes). Aunque los gráficos no son super espectaculares, son buenos y cumplen con su cometido.



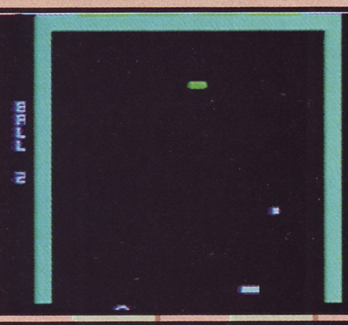


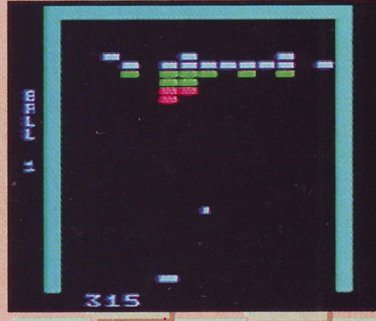
Otro juego que está incluido en este cartucho es el de Super Breakout, el cual también es bastante simple para jugar, pero hasta con eso tiene buen grado de diversión. Como has de saber, tu misión en este juego es la de hacer que una pelota (en realidad es un cuadro, pero para los diseñadores es una pelota) rebote en una raqueta que tu controlas para destruir todos los tabiques de una pared.





A pesar de ser un poco más sencillo en su temática y desarrollo, este juego tiene diferentes tipos de opciones que lo hacen interesante, por ejemplo: al terminar un juego, la máquina te da un calificativo dependiendo de los puntos que hayas hecho (bueno, en realidad esto no es tan espectacular, pero en Battlezone ni récord pones). Además de eso tendrás que dominar algunas "Super técnicas secretas" para terminar más rapido un nivel, como la de hacer un hueco en alguna orilla y por ahí meter la pelota para que se la pase rebotando en la parte superior de la pared y destruya los tabiques rápido y sin esfuerzo.

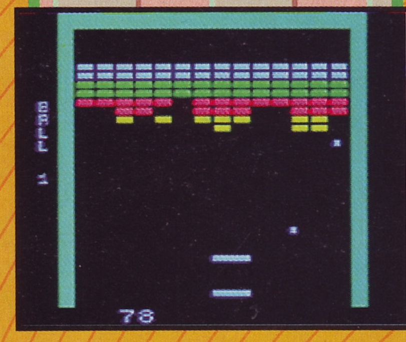




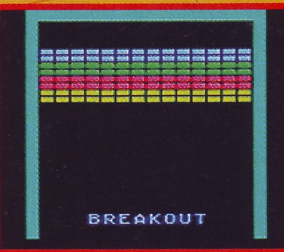
Obviamente tendrás que evitar que la supuesta pelota se vaya por el vacío que está en la parte inferior de la pantalla. Cada vez que termines una pared aparecerá otra y otra y así hasta que pierdas todas tus oportunidades, pero esto es un poco complicado, ya que conforme vas acumulando puntos, la pelota comenzará a ir más rápido y tu raqueta disminuirá su tamaño cuando la bola toque la pared superior.



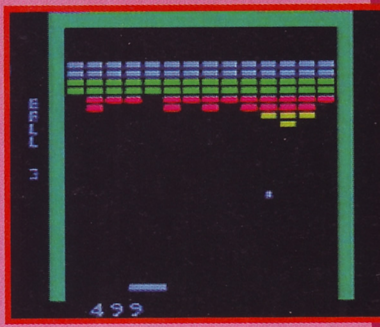
Este título cuenta con 4 diferentes modos de juego, que aunque básicamente tienes que hacer lo mismo en cada uno, le dan "un poco de variedad" al juego.



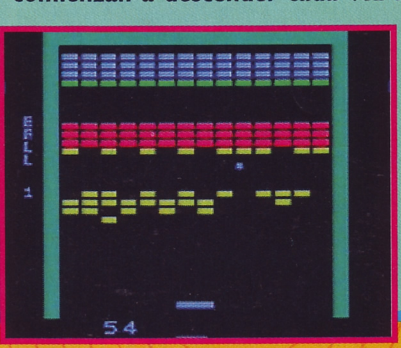
BREAKOUT



Bueno, éste es el más sencillo de los 4 modos y fue en el que nos basamos para dar la descripción del juego. Aquí cuentas con una raqueta normal, la pared no tiene ningún problema y... bueno, ¡eso es todo!

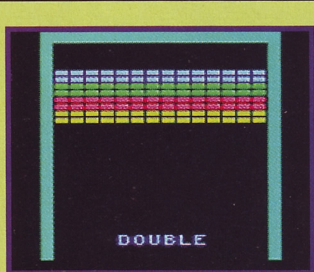


PROGRESSIVE

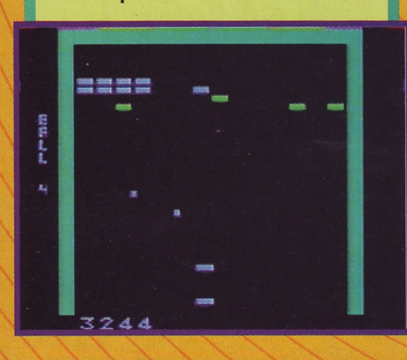


Este modo de juego es bastante sencillo. Para empezar tienes una raqueta y una pelota, y se ven 2 paredes delgadas, pero conforme vas avanzando y haciendo puntos, estas paredes comienzan a descender cada vez más rápido, lo que significa que te va quedando menos tiempo para reaccionar. Las paredes sólo dejan de bajar cuando pierdes la pelota o si logras meterla entre dos paredes. Otro punto importante es que en este modo de juego nunca disminuye el tamaño de la raqueta.

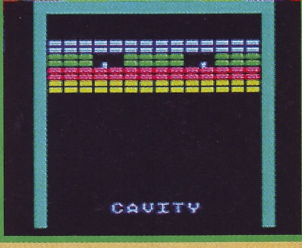
DOUBLE



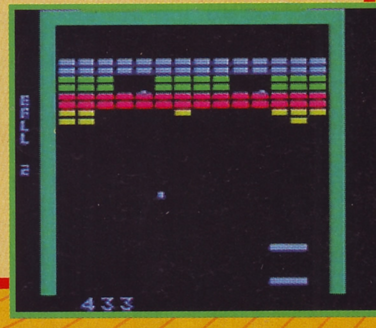
Para este modo de juego, si tenemos más cambios importantes; para empezar, verás que cuentas con dos raquetas (una arriba de la otra), la pared es normal y al comenzar el juego tendrás que dominar dos pelotas al mismo tiempo. Si llegas a perder alguna de las pelotas, no hay tanto problema, la idea es no perder las dos.



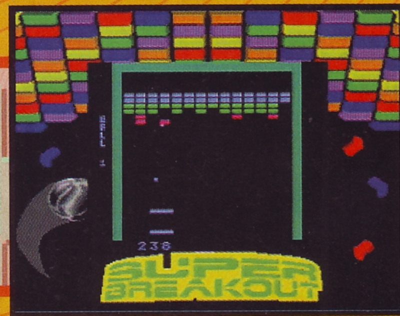
CAVITY



Aunque aquí no hay gran ciencia, este modo es el más "complejo" de explicar. Para empezar comienzas con raqueta doble y una pared normal, pero esta pared tiene un par de huecos en los que están unas pelotas encerradas, así entonces si destruyes la pared para liberar a estas pelotas, también podrás jugar con ellas y si eres hábil, tendrás hasta tres de ellas al mismo tiempo.



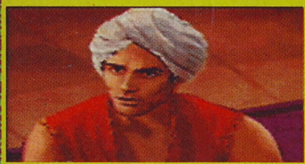
Así que aquí tenemos de qué se trata este título y cómo se juega. Definitivamente ambos juegos son bastante sencillos, pero algo que es bastante importante en ambos casos, es que se juegan bastante bien en el Game Boy que es lo que importa y que de paso también aprovechan las cualidades del Super Game Boy. Definitivamente este título es recomendado a las personas que gusten de juegos clásicos, pues los demás los encontrarán muy "simples".



Historia







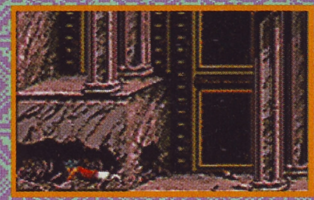




Una mañana, mientras el príncipe estaba detrás de la puerta para entrar el cuarto del trono, una sombra fría pasó sobre él. Mientras se acercaba al trono sentía que las miradas de toda la corte lo observaban. La princesa y el Sultán lo veían raro. Príncipe: Princesa ¿por qué me ve tan extrañada? ¿Cómo te atreves a hablarle a la princesa? ¡Guardias! ¡Deténganlo! ¡Deténganlo! ¡No lo lastimen! Así comienza esta nueva aventura de Prince of Persia, la secuela de un gran juego que ahora Titus saca al mercado (aunque hubiera sido preferible que lo hiciera Konami).

Prince of Persia 2 — The Shadow & The Flame

Conociendo el juego



Para empezar, el personaje trae nuevos movimientos como el de agacharse y arrastrarse para pasar por pasajes secretos o evitar trampas mortales.

También existen muchas trampas nuevas como:

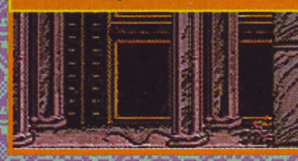
ARENA MOVEDIZA

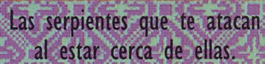


LAVA

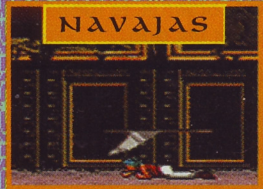


SERPIENTES




Las serpientes que te atacan al estar cerca de ellas.

NAVAJAS



Las navajas que son la versión letal del palo en el nivel 17 del anterior.

PUNTAS



Las puntas que ya no salen del piso.

TUBOS



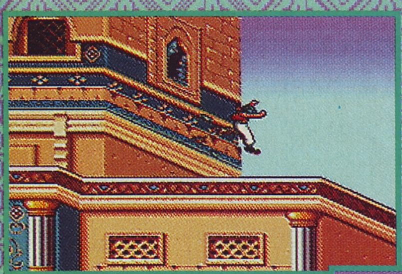
Los tubos que disparan.



Y también las puertas, ya que ahora éstas te aplastan. Lo malo es que se ve bastante triste (o feo, como lo quieras ver) la secuencia de muerte por ser aplastado.

Inicia la aventura

Al comenzar tu aventura, notarás que el personaje no saca la espada automáticamente cuando se aproxima el enemigo, así que tendrás que hacerlo tú. También notas que todo ocurre muy rápido, que los gráficos están muy coloridos (parecen de computadora) y que tus enemigos que te persiguen aunque hayas saltado

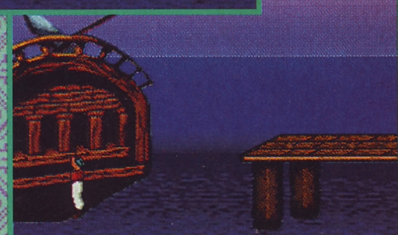


de un lado a otro de un precipicio (claro que ellos, no se pueden agarrar, ya que traen la espada en la mano) y además salen varios, uno tras de otro y hasta en el aire.





Al final de la primera escena tendrás que escapar de tus seguidores saltando al barco que está zarpando.









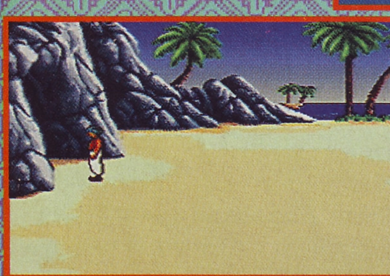


Ya a bordo, el príncipe decide descansar y entre sueños, la princesa le dice que regrese. Mientras, Jaffar haciendo uso de su magia, hunde el barco donde el príncipe viajaba provocando que llegues de milagro a una isla (y es de milagro, porque de repente ya estás en ella).

La isla



Esta isla se parece mucho a la Isla Cutthroat por los gráficos, así que si te encuentras con Morgan o Show, es pura coincidencia (tal vez sean algunos de los esqueletos que te encontrarás).



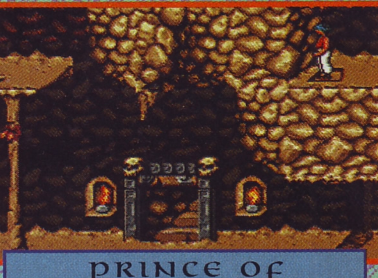
Bueno, como íbamos diciendo en la isla a donde llegas, existe una entrada a una cueva, que para abrirla, tendrás que utilizar tu ingenio.

Ya dentro, notarás que algunos gráficos están muy toscos para el juego. Compara estas 2 fotos:



PRINCE OF PERSIA

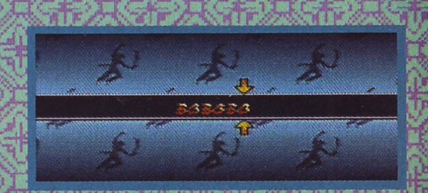
Observa cómo los gráficos aquí están más elaborados y con colores más apropiados al lugar.



PRINCE OF PERSIA 2

Los cráneos de la puerta parecen de Gorila por su tamaño y la iluminación es exagerada.

Un detalle de "dificultad", es la música de fondo, que te provoca mucho sueño, además de que cuando sale el enemigo no cambia como sucedía en la primera versión. Tampoco cuentas con el menú que Konami le puso al primero, con lo que tenías varias opciones , como practicar o cambiar botones. Otro detalle de "dificultad" es el password, ya que los caracteres son ilegibles a veces. ¿Cuál es la verdadera B?

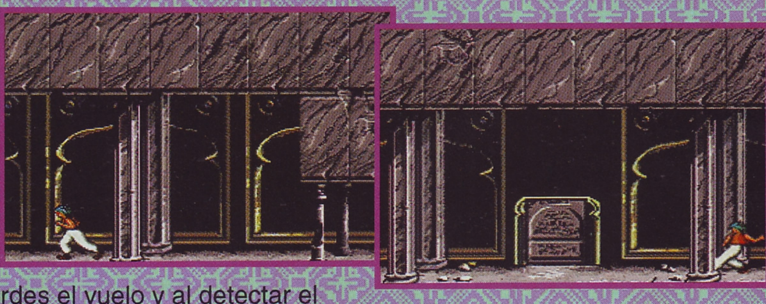


La cueva



Aquí dentro de la cueva, los únicos enemigos que hay son esqueletos que cuentan con espadas tan peligrosas, que si las tocas aún cuando sus dueños no la estén moviendo, recibes un daño que te quita 2 pócimas, ésto es mejor, ya que la mayoría de las veces, toda tu energía es "drenada por completo en un segundo, mientras el enemigo sólo avanza hacia ti. Como ves, en la secuencia apenas caía el príncipe y el esqueleto apenas se levantaba cuando rápidamente (tan rápido que ni siquiera pudimos tomar fotos intermedias) te empujó hasta la pared y te quitó toda tu vida sin hacer movimiento alguno, más que avanzar. Este detalle "tal vez" sea para darle dificultad al juego.

Detalles

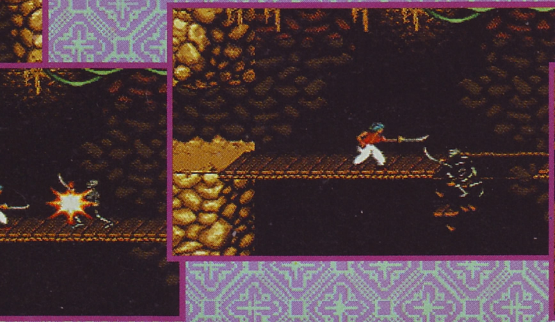


Otro detallito más. Hay veces que vas corriendo en una pantalla para pasar a la otra y continuar corriendo y el cartucho no detecta el control en el cambio de pantalla, provocando que el príncipe pare. Así que si ibas corriendo para tomar vuelo y saltas, pierdes el vuelo y al detectar el botón de salto, tu personaje sólo lo hará débil y caerá.

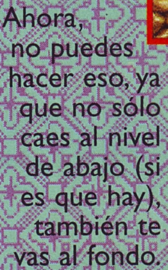
Bueno, pero basta de detallitos. Existe un nivel (el último de la cueva), en donde tienes que utilizar una alfombra voladora para salir por el hueco del techo y llegar al Palacio.

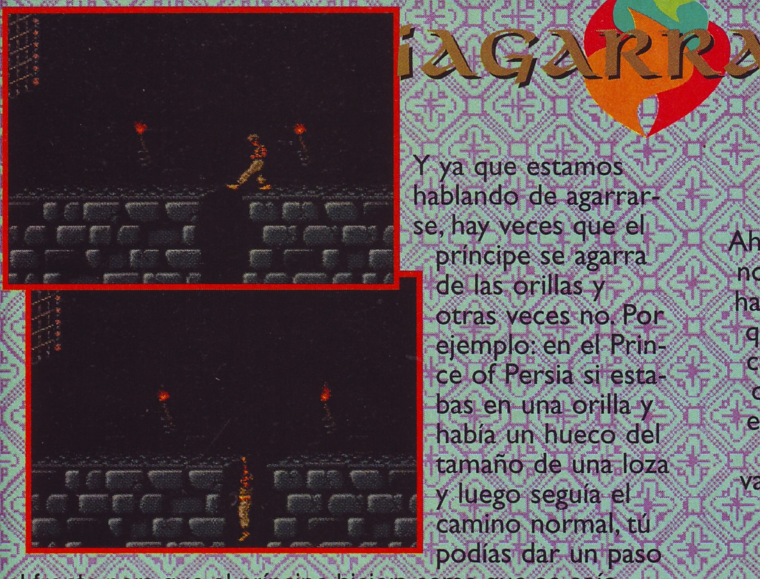


Pero si te fijas bien, en la foto no hay ningún hueco en el techo, sino que un área con puntas. Necesitas hacer que esa área se mueva presionando el Switch y para llegar a Switch tienes que pasar antes por un puente que está custodiado por un esqueleto. Pero la cosa no es tan fácil, ya que no puedes eliminar al esqueleto (porque no tiene nivel de energía). Tienes que pasarlo y aguantar un rato mientras empieza a temblar y el puente se cae. Entonces debes estar cerca de la orilla del puente para agarrarte y no caer al fondo, pero no puedes darte la vuelta y huir, ya que entonces la puerta que está más adelante no se abrirá.



¡AGARRATE!

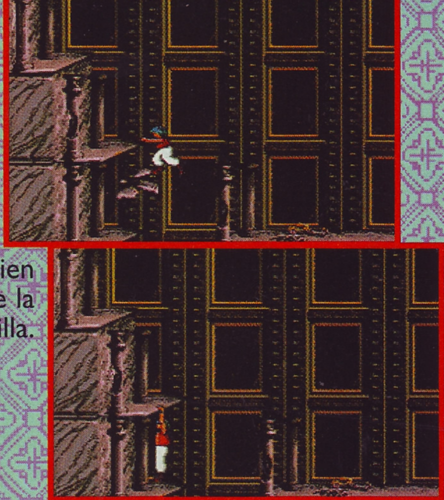




Y ya que estamos hablando de agarrarse, hay veces que el príncipe se agarra de las orillas y otras veces no. Por ejemplo: en el Prince of Persia si estabas en una orilla y había un hueco del tamaño de una loza y luego seguía el camino normal, tú podías dar un paso al frente para que el príncipe hiciera como que se caía, pero se agarraba del otro lado. Observa esta fotos del primer Prince of Persia.

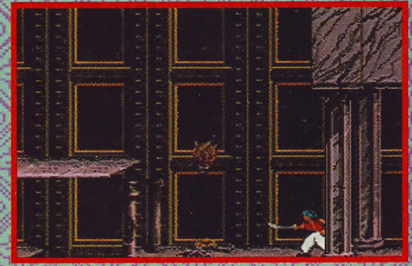


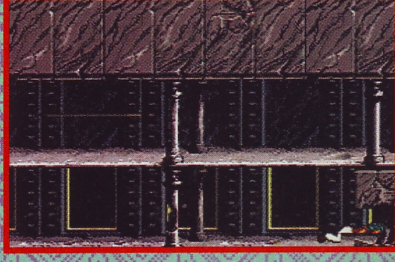
Ahora, no puedes hacer eso, ya que no sólo caes al nivel de abajo (si es que hay), también te vas al fondo.



Y hay veces que el príncipe se agarra estando bien lejos de la orilla.

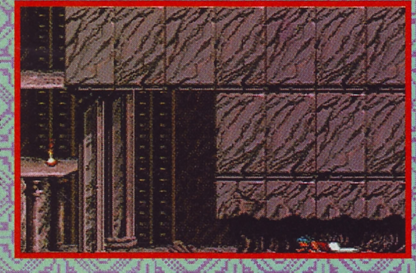
Pero mejor terminemos este análisis. Existen unos enemigos que son unas cabezas voladoras y que podrían llegar a ser peligrosos si no te deshaces rápido de ellos.

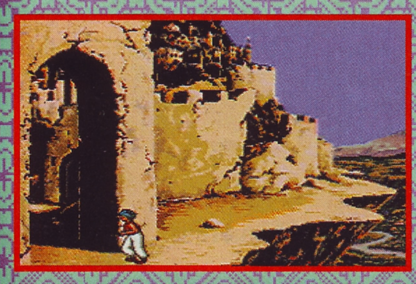




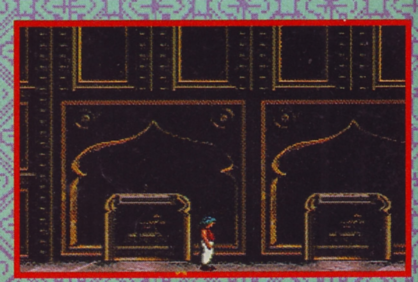
Prince of Persia 2 hubiera sido un juego excelente si no hubiera sido por tantos detalles malos que tiene (de hecho tiene más de los que mencionamos antes como que a veces los gráficos salen raros o que quedas vivo después que te quitan toda la energía). La música no le ayuda mucho y algunos gráficos son muy toscos mientras que otros están bien hechos.

También, a lo largo del juego te encontrarás con caminos que te llevan a ninguna parte, que son cerrados o que ocasionan que quedes atrapado para siempre (como no incluyeron el menú de opciones que traía el otro, no puedes poner la opción de salirte de la escena).





Tiene buen reto y varios caminos en un mismo nivel, pero las animaciones están muy cortadas. Es una lástima, porque éste es un título que podía haber dado más.





CORPORATIVO

Alianza Nintendo®★Microsoft

A continuación entregaremos lo último en información (extraoficial, por supuesto) que nos ha llegado a Revista Club Nintendo sobre una posible alianza entre Nintendo y Microsoft en el país de la alta tecnología, Japón. ¿Será para el fabuloso Nintendo 64?

Para empezar y contrariamente a lo que pensábamos, Hiroshi Yamauchi hizo un especial énfasis en que este nuevo proyecto no tiene nada que ver con el N64, ya que lo que Nintendo va a hacer en esta unión es desarrollar un Modem para poder obtener información vía satélite y esta información será compatible con PC, además de que también se tiene planeado crear Software para este sistema. Aunque todavía no se ha decidido qué clase de información será la que se manejará en este sistema, Yamauchi comentó que será de bastante calidad.

Básicamente se podría decir que este sistema funcionará de la siguiente forma: La señal será mandada por una estación vía satélite (quizá la misma con la que Nintendo manda su señal del BS-X), estos datos se podrán recibir mediante el "Modem especial" y se podrán leer con una PC (con Windows, obviamente) y se podrá "navegar" con algún programa especial desarrollado por Microsoft o por Nintendo (o ambos, quién sabe).

NOVEDADES

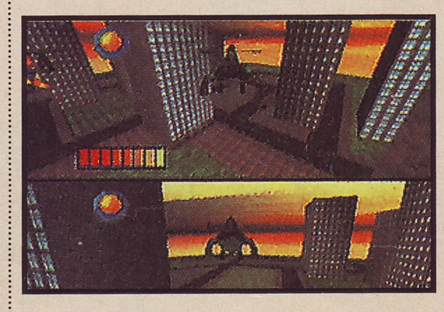
ESTE MES, MUCHAS NOTICIAS BUENAS

NINTENDO 64

En este mes se han anunciado varios juegos tanto para el Nintendo 64 como para Arcade (de algunos de éstos ya les habíamos hablado y otros son novedades) así que te recomendamos leer toda la información que tenemos en estas páginas para ti.
¿Recuerdas que en anteriores números habíamos hablado que T&Soft estaba preparando para el Nintendo 64 un juego de nombre Cu-on-pa? pues bien, este título se anunció que estará listo para su venta a mediados de este mes en Japón pero no hay planes para lanzarlo aquí en América.
Los programadores de este juego dicen que estimula el cerebro por completo (no sabemos si es en serio o es un slogan). La temática de este título es sencilla de aprender, pero se ve que no es lo mismo para jugarlo, ya que aquí tú mueves un panel para hacer girar un cubo, este cubo tiene algunos de sus lados con colores y lo que tienes que hacer, es que coincidan los colores de los lados del cubo con algunos colores que están en el panel.

Se dice que este juego tendrá 100 escenas normales y otras 100 tipo Puzzle, en las que sólo tendrás cierto número de movimientos.

Por cierto, ¿recuerdas que también el mes pasado te trajimos un par de imágenes de un juego que Kemco va lanzar en Japón con el nombre de Blade and Barrel? pues bien, nos enteramos (justo después de que entregamos esas páginas a impresión) que este juego sí va salir en América, pero resulta que este título es el que GT Interactive va a lanzar pero con el nombre de Ultra Combat.
También en el anterior ejemplar de esta revista y en esta misma sección, mencionamos que tal vez Konami se encontraría desarrollando jue-



gos para el N64 y déjanos decirte que esta noticia ya es oficial, Konami en este momento está trabajando en 5 juegos para este sistema.
Rápidamente te podemos decir que uno de estos juegos será de Mah Jong (juego típico japonés), otro más de su popular personaje Goemon (¿Recuerdas "Legend of

the Mystical Ninja" para el SNES?, el héroe de ese título es nada más y nada menos que Goemon) y por último 3 juegos de deportes que serán Golf, Baseball y uno de



soccer de su serie Fighting Eleven (o como la conocemos en América: International Super Star Soccer), definitivamente los dos últimos juegos que mencionamos son los que tienen mayor oportunidad de llegar a América, además de los que esta compañía prepare para este continente.
Ahora veamos ¿qué onda? con Nintendo. Pues resulta que esta compañía acaba de anunciar sus planes para el N64, todo esto a través de comerciales, folletos y hasta en su Home Page por lo que resta del año y déjanos decirte que hay cosas muy interesantes y si no nos crees lee esto:
Para Septiembre en Japón saldrá el juego Wave Race, el cual al momento de hacer este anuncio, ya presentaba bastantes cambios de lo que se presentó en el E3, como fondos en las pistas, más obstáculos y mejores gráficos de las motos acuáticas.

MAS TITULOS PARA EL NINTENDO 64

A última hora, se anunciaron más títulos que se preparan para el Nintendo 64 en Japón y que tienen regulares posibilidades de llegar a nuestro continente.
Para empezar, te diremos que Seta (la primera compañía que lanzó un juego para este sistema fuera de Nintendo), ya se encuentra trabajando en otros 3 juegos para este sistema. Por otro lado, la compañía Video Systems (conocida por sus buenos juegos de disparos o "Shooters" pero nada más por eso) se encuentra trabajando en 2 juegos, uno de ellos es de Mah jong (este seguro que no llega) y el otro se dice que es de "Shooting" nada más, pero nosotros estamos seguros que se trata de un nuevo juego de su serie "Sonic Wings".
Eso allá en Japón, pero mientras tanto, en América se dice que Interplay, además de estar preparando el juego "Ultra Descent" también pudieran ya estar trabajando en el juego "Clay Fighters", el que fue su título consentido para el SNES.

Definitivamente se nota que Shigeru Miyamoto se "clavó" bastante en este juego después de terminar Mario 64 como lo comentó en el E3.
En Octubre se planea lanzar dos juegos más, el primero es el de "Star Wars: Shadows of the Empire" y del cual ya hemos hablado.
El otro juego es un Puzzle llamado Tetrisphere del cual te podemos decir rápidamente que es un Tetris pero acomodando las piezas en una esfera (los 3 juegos que se mencionaron anteriormente, se supone que estarán listos para la salida del N64 en América).



En Noviembre saldrán 4 juegos de los cuales también ya hemos hablado bastante, estos son: Goldeneye 007, Mario 64 (así lo anunciaron ellos, no sabemos si ese sea el nombre para Japón, y para América Super Mario Kart R), Blast Corps y Body Harvest.
Y para Diciembre tenemos muchas cosas buenas, pues allá se lanzará Kirby´s Air Ride, StarFox 64, Buggie Boggie y 4 juegos que ahora sí se anunciaron oficialmente y que son F-Zero 64 (no sabemos tú, pero nosotros nos morimos de ganas por jugar este título), Yoshi's Island 64 (el cual obviamente también promete ser un excelente juego) y dos títulos de los que no se comentó mucho y que son Golf y Climber (este último desarrollado por DMA Design, los mismos de Body Harvest).
Los planes para América son más o



menos los mismos que los detallados anteriormente, en algunos casos hay juegos que saldrán un mes antes aquí o allá, pero básicamente es lo mismo.
Ya para terminar con este sistema, te diremos que se comenta que THQ ya se encuentra realizando un juego para este mismo sistema; a ciencia cierta no se sabe qué clase de juego es, pero se dice que será un juego de lucha libre.

ARCADIAS

En el número anterior, te mencionamos que próximamente podrías jugar el juego de "King of Fighters 96" y ya no dijimos nada más.
Pues bien, este mes te tenemos más información al respecto, aunque seguramente ya has de conocerlo.



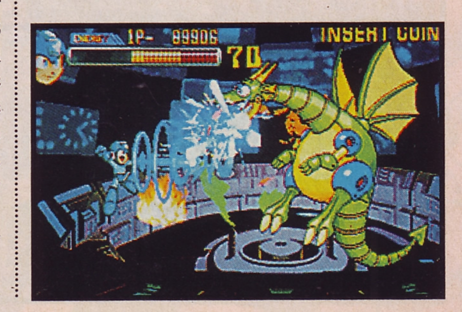
Básicamente vamos a hablar de los equipos que vas a encontrar en esta nueva versión de KOF.

Primero te diremos que hay varios que sólo sufrieron algunos cambios estéticos como el de Japón (Kyo, Benimaru y Goro), el de Korea (Kim, Chang y Choi), el de China (Athena, Sie y Chin G) y el de Fatal Fury (Andy, Terry y Joe). Los otros equipos son totalmente nuevos, aunque en algunos casos sólo hubo cambios de personajes. Para empezar, te diremos que Lory Yagamy ya no se hace acompañar por Billy Kane y por Eiji Kisagari, sino por las dos secretarias de Rugal (este equipo habrá que verlo en acción); Yuri Sakazaki deja el equipo de mujeres para incorporarse al de Art of Fighting substituyendo a su padre Takuma Sakazaki, en su lugar Mai y King deciden recibir a Kasumi Todo (la de Art of Fighting 3); en el equipo Ikari tenemos que Heindern fue substituido por una mujer de nombre Leona (lo cual al principio nos dio mucho gusto, porque ese personaje en particular era el más "cazador" de todos los del juego y era una pesadilla jugar contra un amigo con este personaje, pero después nos dimos cuenta que Leona tiene mucho de este personaje). Pero eso no es todo, ya que a diferencia de la anterior versión, en este juego tenemos un equipo nuevo y el cual está formado por "los chicos malos" (habrá que verlos) de otros juegos como son Geese Howard, Mr. Big y W. Krauser. Referente al jefe final no se sabe si vaya a repetir honores Rugal o ¿qué onda? pero seguramente tendremos más información en el siguiente número.

Otro juego nuevo de Arcadia que va a salir en Japón y que difícilmente veremos en nuestro país (eso por la poca aceptación que tuvo el primer juego de la serie cuando lo trajo de muestra la gente de Capcom Latinoamérica) es el de Megaman: The Power Fighters 2.
Si no conociste el primer juego, déjanos comentarte que a diferencia de la mayoría de juegos de Megaman, aquí tú avanzas en diferentes escenas llenas de peligros para después enfrentarte al jefe; es decir, que para ahorrarte tantos problemas, te evitan pasar las escenas llenas de peligros y te mandan a pelear directamente contra el jefe, los cuales en este caso son personajes ya conocidos de anteriores juegos bajo este título. Si eres Fan de este personaje, este modo de juego te dejará muy insatisfecho, ya que no es muy llamativo estar solamente destruyendo a los enemigos, de los cuales obtienes su arma al derrotarlos (eso sí se quedó).

A diferencia de la versión anterior, aquí cuentas con un nuevo personaje a escoger (dando un gran total de 4), también tenemos que los personajes que aquí participan cuentan con algunos movimientos especiales tipo Street Fighter.

Nosotros estaremos muy pendientes de los planes que tenga Capcom para este juego y si nos enteramos de algo interesante, te lo comunicaremos inmediatamente.

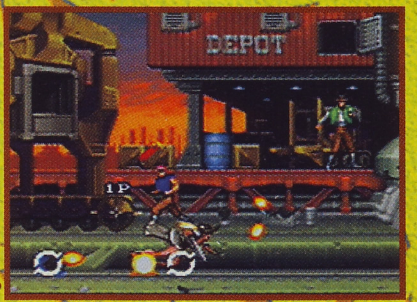




INFORMACION SUPERNESESARIA

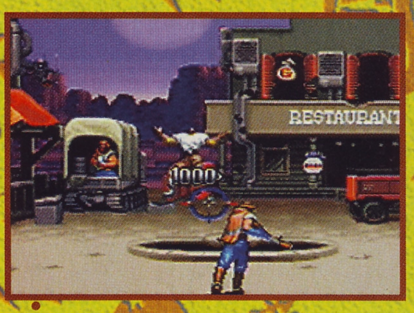
Ahora te damos unos tips de uno de esos juegos que son muy buenos, pero poco conocidos como Wild Gun's, creado por Natsume, una compañía que saca pocos juegos pero con calidad.

Para dar un salto de lado tienes que estar disparando (es decir, mantener el botón Y presionado) para después presionar el botón B y saltarás de lado hacia donde está tu mira, claro que si quieres saltar hacia el otro lado tienes que presionar el control hacia donde quieras saltar.





Presionando el botón B también saltas, pero ya en el aire puedes dar un segundo salto presionando nuevamente el botón B con el tiempo que des de separación entre salto y salto puedes obtener gran variedad de resultados, ya que puedes dar un salto a la izquierda y el segundo a la derecha o vertical.



Mientras un enemigo se acerque demasiado a ti, presiona el botón Y para golpearlo como se ve en la foto. Si estás disparando deja de hacerlo y presiona de nuevo el botón Y justo cuando el enemigo esté frente a ti para eliminarlo.

NATSUME

Si disparas constantemente y no te mueves de tu lugar, los puntos que obtienes de los enemigos comenzarán a multiplicarse hasta por cinco.





Cuando obtienes un arma (menos la V Gun) y no te la terminas en una pantalla, lo que te sobró lo podrás usar en la siguiente y cuando continúas un juego, comienzas con el mismo nivel de línea verde con la que te quedaste al perder el juego.





BOMBAS



Al comenzar o continuar tienes 3 bombas y en el camino puedes acumular hasta 5 que se indican como puntos violetas debajo del score, para utilizarlas presiona el botón X con lo que causarás gran daño o hasta destruyes a los enemigos que están en la pantalla. Las bombas las obtienes al destruir ciertos lugares, al azar o al eliminar enemigos, pero salen con menor frecuencia que las armas, lo mejor es utilizarlas en momentos críticos cuando la pantalla está llena de enemigos sobre todo en contra de los jefes.

LAZO



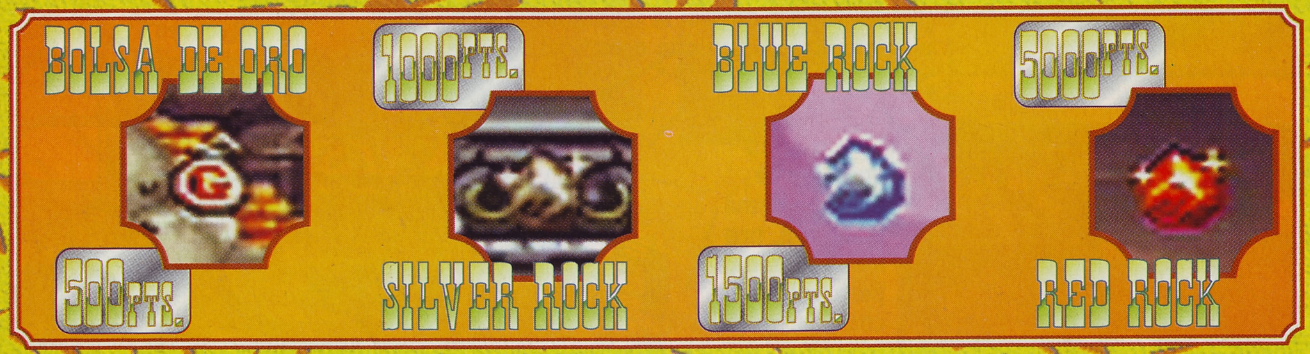
Para utilizarlo presiona rápidamente el botón Y, así aparece el lazo, ahora apunta a tu objetivo y deja de presionar el botón Y para lanzarlo. Con esto puedes inmovilizar a los enemigos y algunos enemigos no humanos, esto sólo dura 5 segundos aproximadamente y continúan con su rutina, o sea, que si los inmovilizas justo antes de que te disparen, en cuando se les pase el efecto te vuelven a disparar.

DINAMITA



Algunos enemigos te lanzan dinamita y tú puedes tomarla si te paras sobre ella y presionas el botón Y para levantarla (y si no dejas de presionar el este botón continúas disparando sin lanzarla), puedes quedarte con la dinamita el tiempo que quieras y para lanzarla presiona el botón Y (no la puedes arrojar mientras estás saltando).

Puedes obtener items y armas al destruir enemigos, así al azar aparecerán en cualquier momento. Aquí te damos la lista de este tipo de armas e items, cada uno tiene cierta utilidad excepto Pop Gun (que es inútil) ya que sólo incrementa la dificultad por un momento.
Las armas tienen un número para catalogarlas según su fuerza.





POP GUN

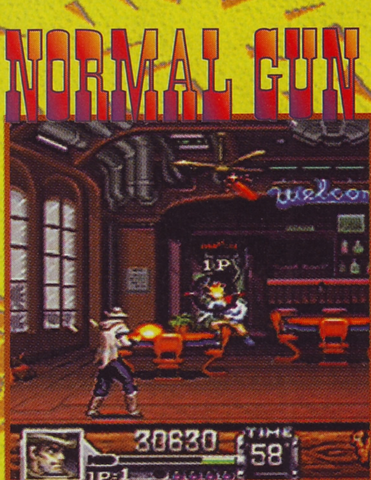


Esta arma no causa ningún daño a los enemigos, una vez que te hayas gastado los 50 tiros nuevamente usas Normal Gun.

La obtienes al dispararle a este ícono con signo de interrogación pero es al azar, ya que también te podría dar otra arma.



NORMAL GUN



Esta arma es ilimitada y la usarás mientras no tomes otro tipo de arma.





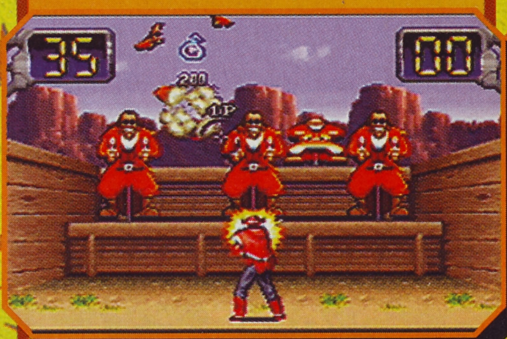
MACHINE GUN

Con esta arma puedes disparar 50 tiros rápidos y tiene el mismo poder destructor de Normal Gun, funciona muy bien para defenderte de las ráfagas que lanzan las metralletas y otros enemigos.

La obtienes al dispararle a este ícono.



Si pasas dos escenas sin continuar, pasarás a esta escena de bonus, donde puedes acumular puntos y hasta vida extra y de paso afinas tu puntería para cuando te enfrentes al verdadero jefe.



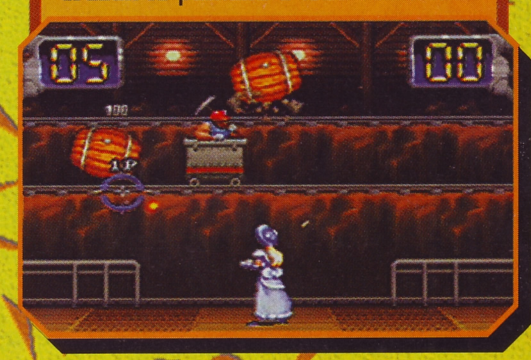


SHOT GUN

Con esta arma tendrás 50 tiros más lentos que las otras armas, pero la difusión de las balas tiene un rango más amplio, con lo que puedes dañar más enemigos a la vez.

La obtienes al dispararle a este ícono.

Pero ya que tengas más experiencia y pases 4 escenas sin continuar, pasarás a ésta de bonus donde también puedes acumular puntos, pero aquí se requiere más habilidad que la primera, ya que aparecen barriles, rocas y hasta enemigos que cruzan la pantalla a toda velocidad.





GRENADE GUN

Esta arma te dará 50 tiros tipo granada, es muy lenta en comparación con las demás armas. Mientras esté la gran explosión que produce, dañará a cualquier enemigo que esté cerca.



La obtienes al dispararle a este ícono.



VULCAN GUN

Esta es el arma más poderosa y también te hace invencible y a diferencia de las otras, si tocas otro ícono te acumula el arma hasta que se termina la barra de energía. Para obtener esta arma, tienes que detener los disparos de los enemigos con los tuyos, así la barra verde (debajo de tu score) va aumentando y al llenarse, te dan esta arma que dura mientras la barra disminuye hasta quedarse vacía.

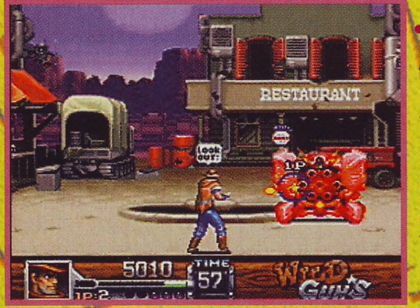




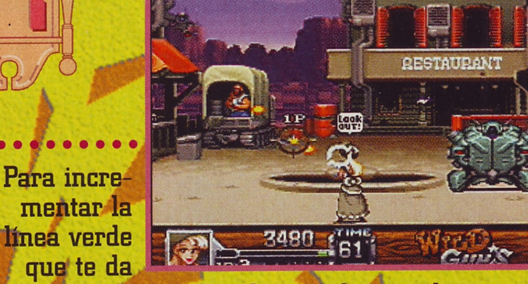
STAGE 1 CARSON CITY

BONUS 50,000

1-1

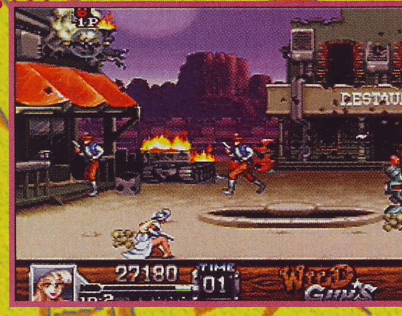


A estos enemigos dispárales en la parte inferior para que cuando ellos te disparen, acumules energía de la línea verde, pero tienes que estar muy atento por si se escapa un disparo saltes hacia los lados para esquivarlo.

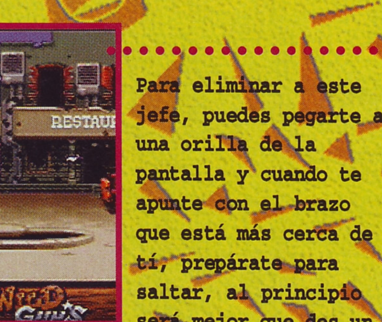


Para incrementar la línea verde que te da el arma V Gun, puedes no eliminar la carreta y cuando salga el enemigo que está dentro de ella, destruir sus disparos apuntando a la base de la carreta, esto incrementa un poco la dificultad cuando aparecen varios enemigos en pantalla, pero vale la pena.

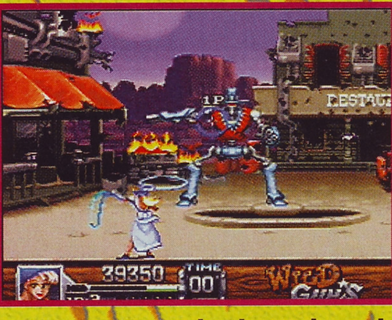
En la esquina superior izquierda, hay una especie de tanque, al que hay que destruir para obtener una bomba, recuerda que tienes tiempo y no por tratar de acabarlo de un tiro, descuides a los enemigos de abajo.





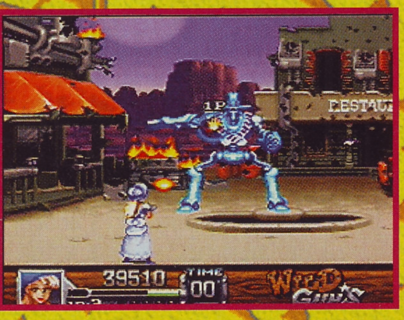


Para eliminar a este jefe, puedes pegarte a una orilla de la pantalla y cuando te apunte con el brazo que está más cerca de tí, prepárate para saltar, al principio será mejor que des un doble salto, ya después (cuando tengas más experiencia) con un solo salto bastará como en la primera foto. Después dispárale, pero debajo del nivel por donde le salen las balas, así sólo tendrás que mover tu mira un poco hacia los lados para cubrirte de sus disparos, como se muestra en la segunda foto, es más, con esta técnica de detener sus disparos, podrías sacar la V Gun.



Pero esa no es la única técnica, ya que si tienes prisa, puedes lanzarle un lazo para inmovilizarlo y después dispararle sin ningún problema, pero recuerda que si usas el lazo justo antes de que te dispara en cuanto se recupere te disparará, así que no te confíes demasiado.



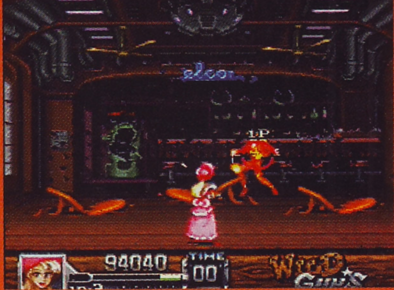




Lo mejor en esta escena es permanecer al centro, para que cuando caigan esos enemigos rojos en primer plano, no te sorprendan y puedas eliminarlos con calma.



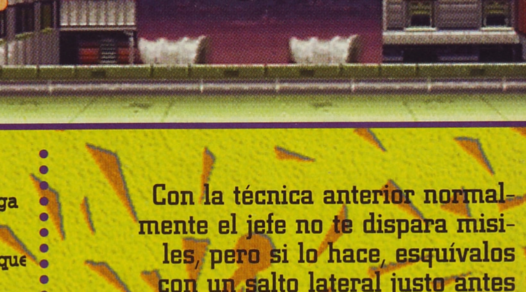
La técnica del lazo también funciona con este jefe, pero hay que estar con el lazo listo para lanzárselo justo cuando se detenga, ya que constantemente está en movimiento y es mejor que apuntes bien para lanzar el lazo, ya que si él te dispara, el lazo te cubre.





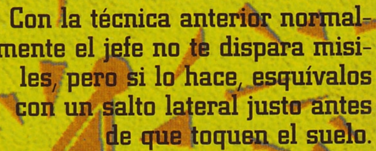
Contra el jefe es bueno si te guardas una dinamita y al enfrentarte al jefe en cuanto se detenga lánzale la dinamita y prepárate a esquivar sus disparos ya que son extremadamente rápidos.



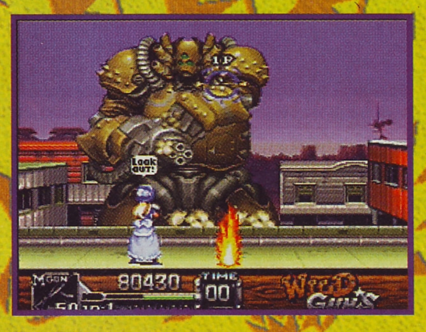


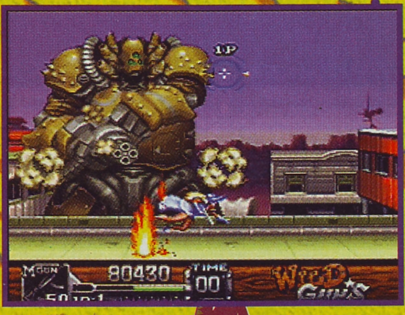
Para eliminar a este jefe, colócate como indica la primera foto junto a la línea del suelo y dispárale sin parar hasta que el jefe comience a dispararte como indica la segunda foto, en ese momento da un salto rápido de lado para esquivar la ráfaga de disparos como se ve en la tercera foto, ahora espera a que deje de disparar y repite la jugada hasta eliminarlo.

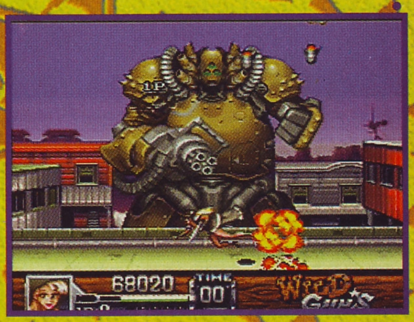




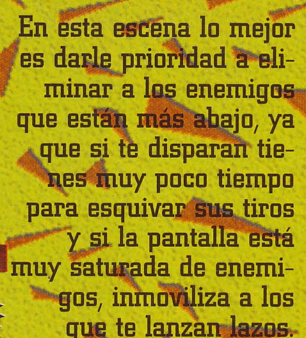
Con la técnica anterior normalmente el jefe no te dispara misiles, pero si lo hace, esquívalos con un salto lateral justo antes de que toquen el suelo.







STAGE 2 DESOLATION CANYON



En esta escena lo mejor es darle prioridad a eliminar a los enemigos que están más abajo, ya que si te disparan tienes muy poco tiempo para esquivar sus tiros y si la pantalla está muy saturada de enemigos, inmoviliza a los que te lanzan lazos.



BONUS 50,000

Para este jefe puedes utilizar la técnica de inmovilizarlo, pero cuando pase frente a ti disparando, esquívalo con un salto de lado y cuando comience a lanzarte dinamita, regrésasela pero apuntando un poco adelante de él para que des justo en el blanco como indica la foto..



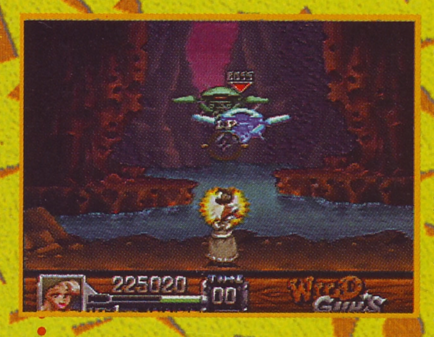
2-1



2-2



Ya en esta escena lo mejor es eliminar primero a los enemigos que salen del agua, para evitar que te disparen los molestos misiles, pero obviamente no podrás con todos a la vez, por lo tanto prepárate a esquivar los disparos o misiles saltando hacia un lado en cualquier momento..



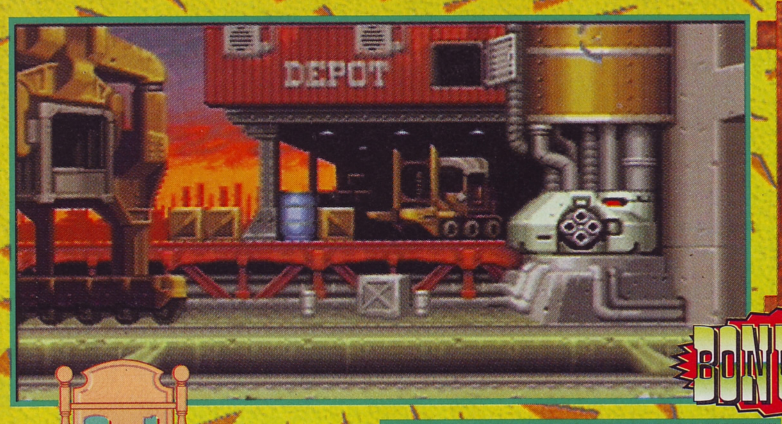
Con el jefe utiliza el lazo para evitar que deje más enemigos similares a él y se llene la pantalla de problemas, recuerda que en cuanto inmovilices al jefe, no te distraigas con los demás enemigos, sólo dispárale a él y a las balas que te pongan en peligro.



El jefe de esta escena (2-3) es un tanque gigante al que hay que destruir disparándole justo al lanzafuego. Cuando comience a lanzar fuego y apunte de un lado a otro, hay la posibilidad de que la ráfaga de fuego pase por arriba y mientras tú aproveches para dispararle, pero para distinguirlo, necesitas práctica, por lo tanto, si tienes dudas mejor no lo intentes...



STAGE 3
AMMUNITION DEPOT



BONUS 70,000

3-1

Justo al empezar esta escena, pégate a la orilla derecha y dispara a la base de la metralleta que está frente a ti para acumular energía para el arma V Gun.



Destruye el montacarga que se ve al fondo para obtener una bomba, pero recuerda que lo puedes hacer poco a poco, ya que si te descuidas un segundo de los enemigos se te complican las cosas.



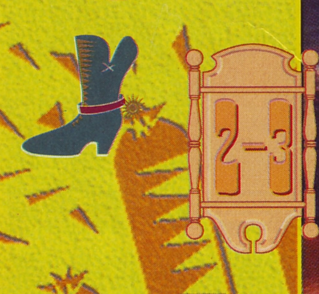


Cuando el jefe comience a disparar ráfagas corriendo de un lado a otro sin arriesgarte y colocándote al frente puedes parar sus disparos y así completar tu línea verde para obtener la V Gun y eliminarlo con la mano en la cintura (es un decir por lo de Annie).



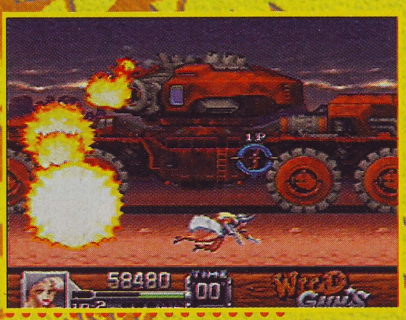
Si eres muy bueno (o malo, depende de como lo veas) puedes obtener más puntos si no te mueves de tu lugar y podrás obtener (del jefe) un X5 para hacer vida extra por puntos.



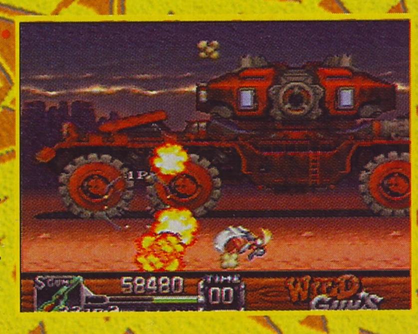


2-3

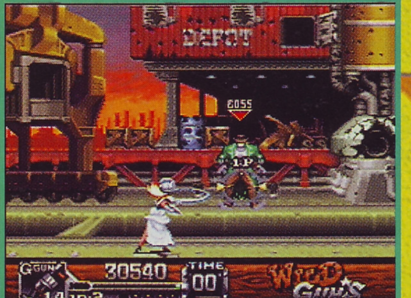
... y utiliza la técnica que indica esta foto donde esquivamos el fuego con un salto justo antes de que nos toque, pero en cuanto puedas continúa disparándole.

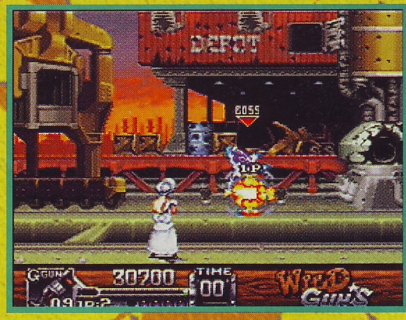


Pero no creas que eso fue todo, ya que de vez en cuando te lanza misiles a los que debes esquivar con saltos laterales justo antes de que hagan contacto con el suelo.

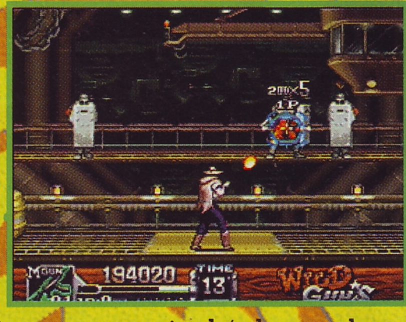


Pero si no te es fácil obtener la V Gun, utiliza el lazo justo cuando el jefe se detenga y dispárale cuidando de que cuando apareszca un enemigo en primer plano, lo elimines soltando el botón de disparo y presionándolo nuevamente justo cuando el enemigo esté frente a ti.



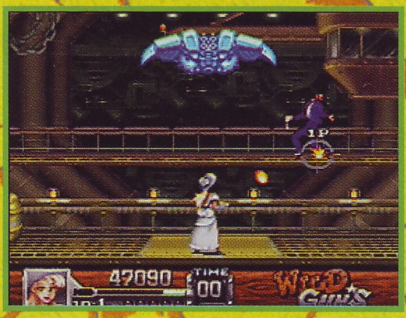


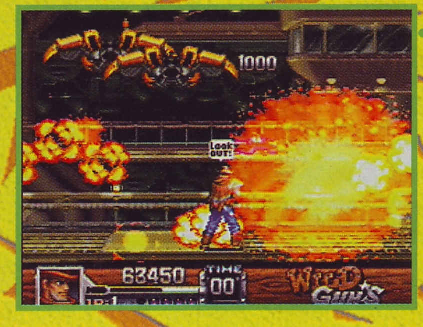




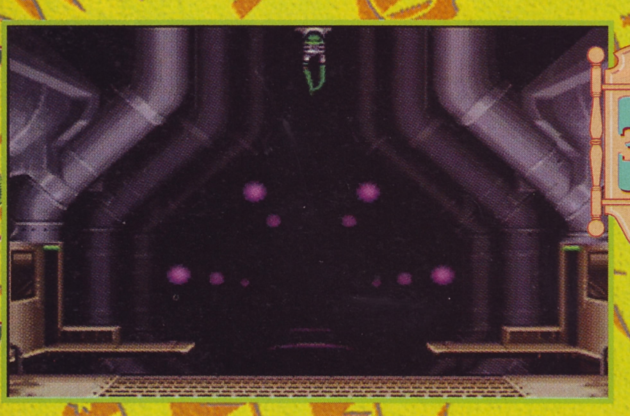
A estos enemigos con escudo tienes que seguir el órden en el que aparecen, ya que en ese mismo órden se ponen al descubierto y sólo en ese momento puedes eliminarlos.

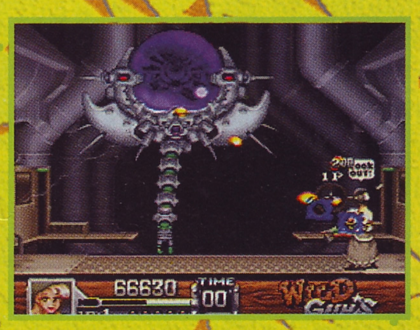
Al enfrentarte al jefe, en cuanto aparezca otro enemigo, utiliza el lazo para inmovilizarlo y si te es posible, inmoviliza al jefe también.



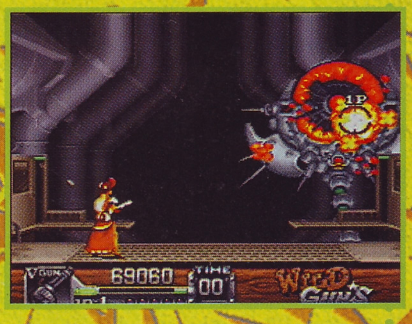


Pero si las cosas se ponen muy difíciles, no dudes en utilizar una bomba para aligerar el asunto.





Al enfrentarte a este jefe, intenta no dispararle, más bien hay que detener sus disparos para acumular energía de tu barra verde y obtener así el arma V Gun, esto es un poco elaborado pero te ahorrarás problemas más adelante. También cuídate de los enemigos que salen de los lados y no trates de eliminar todos los disparos, es mejor saltar hacia los lados para no arriesgarte mucho. Ya que obtienes la V Gun todo es pan comido y cuando el jefe comience a lanzarte una especie de bombas, con la V Gun no tendrás ningún problema , claro que esto no sería tan fácil con cualquier otra arma.







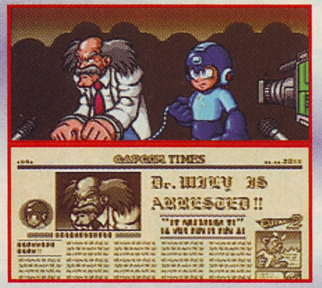


En el año 20XX



El mundo vitoreó a Megaman cuando por fin capturó y encarceló al Dr. Wily.





Pero...

El Dr. Wily siempre supo que sus



planes podrían terminar en tipo de error y había hecho planes para ese tipo de ocasión.

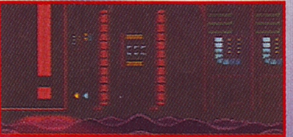






4 robots habían sido escondidos y después de 6 meses sin haber sido contactados por el Dr. Wily...





...ellos se activaron y

empezaron a buscar a su amo..









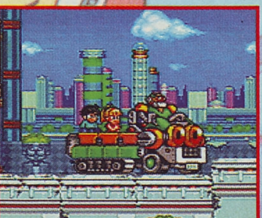


MEGAMAN: ¿¿No puede esta cosa ir más aprisa?? ¡La ciudad está bajo ataque!

AUTO: ¡Voy a tratar de que se vaya más deprisa! ¡Sostente, Roll!

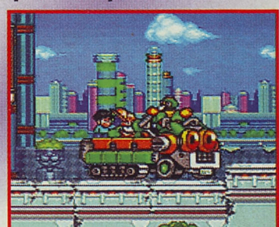
ROLL: ¡No puedo creer que Wily esté suelto otra vez! ¿Nunca acabará esta locura...?

MEGAMAN: ¡No estará suelto por mucho tiempo! Una vez que el Dr. Light nos dé a Rush y a mí nuestros nuevos aditamentos ¡Wily será historia!

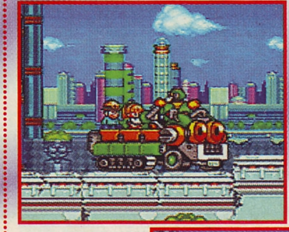


AUTO: ¡Whoa! Fin del trayecto. El camino es demasiado inestable para continuar.

MEGAMAN: Ustedes 2 esperen aquí.



AUTO: Megaman, lleva este casco contigo

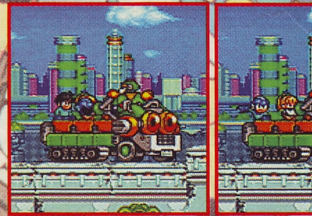


MEGAMAN: ....

AUTO: Supongo que no...



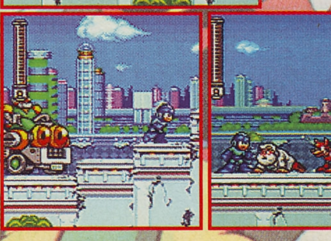
AUTO: Personalmente, prefiero el otro...



ROLL: Buena suerte, Megaman.



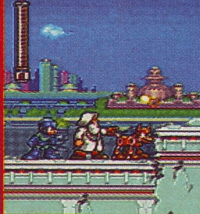
MEGAMAN: ¿D... Doctor se encuentra bien? Traeré a Roll para que cuide de usted.

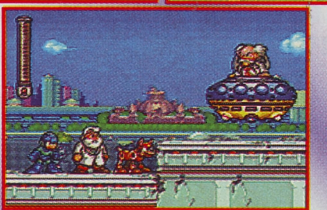




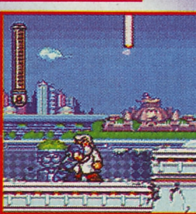
DR. LIGHT:
No, Megaman. ¡No tenemos tiempo! Wily está usando el ataque de sus robots para cubrir su escape... ¡¡¡Mira!!!

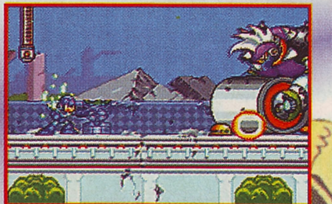


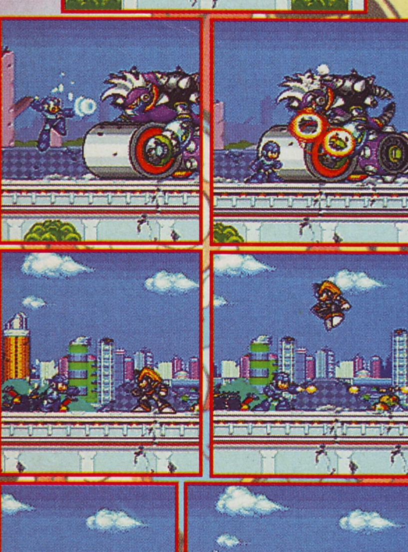




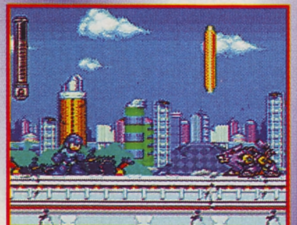
DR. LIGHT:
¡Tienes que irte ahora, Megaman! ¡Llévate a Rush y sigue la nave de Wily!





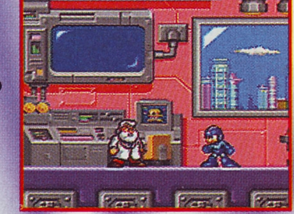


BASS:
Eres tan bueno como me dijeron, Megaman.
MEGAMAN:
Es mejor que me digas ¿quién eres?
BASS:
Soy Bass y él es Trebble. Habíamos estado tratando de detener al Dr. Wily mientras estabas ausente... Ahora veo que no necesitas nuestra ayuda...



MEGAMAN:
¿... Bass...?

DR. LIGHT:
Bienvenido a casa, Megaman.



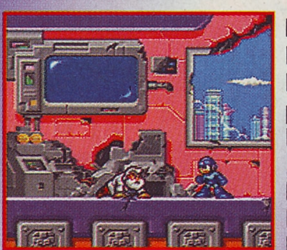
MEGAMAN:
Dr. Light, ¿Qué piensa de Bass?.
DR. LIGHT:
Sus acciones no parecen indicar una amenaza. No creo que sea nuestro enemigo...



DR. LIGHT:
¿¿Qué es esto?? ¡Wily está atacando el museo de robots! ¡Tienes que partir ahora Megaman!

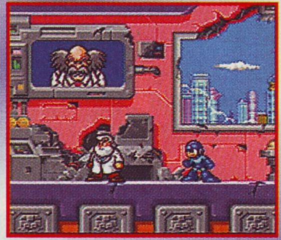
DR. LIGHT:
¡Megaman, es un desastre! ¡Wily y sus robots están ocasionando desastres a través de la mitad de la ciudad! ¡Muévete!

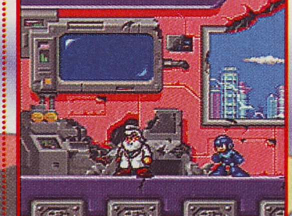
Megaman sale a combatir a los robots de Wily, y cuando regresa:



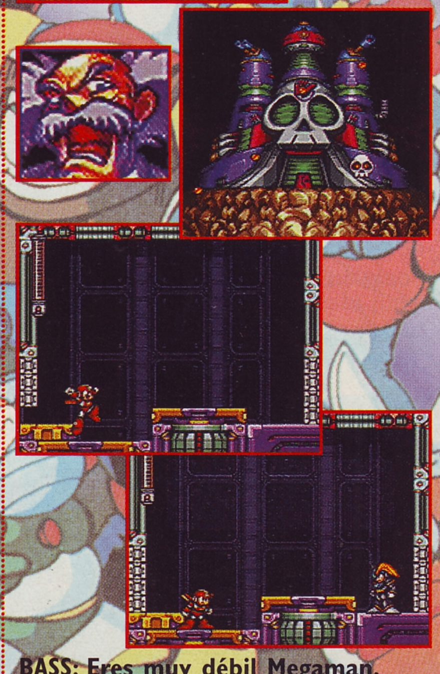
MEGAMAN:
D... Dr. Light. ¡¿Qué pasó?!
DR. LIGHT:
¿Eres tú Megaman? Bass perdió los estribos después de que termine con sus reparaciones.
El robó las partes de los nuevos aditamentos...
MEGAMAN:
¿Bass?... No lo puedo creer...

DR. WILY:
Créelo, Megaman. ¡Bass y Treble son mis creaciones! Sabía que eras lo suficientemente tonto como para confiar en él y permitirle el acceso al laboratorio. ¡Ahora, Bass y Treble usarán los aditamentos que iban a ser para ti y Rush! Ha, ha, ha, ha, ha, ha...

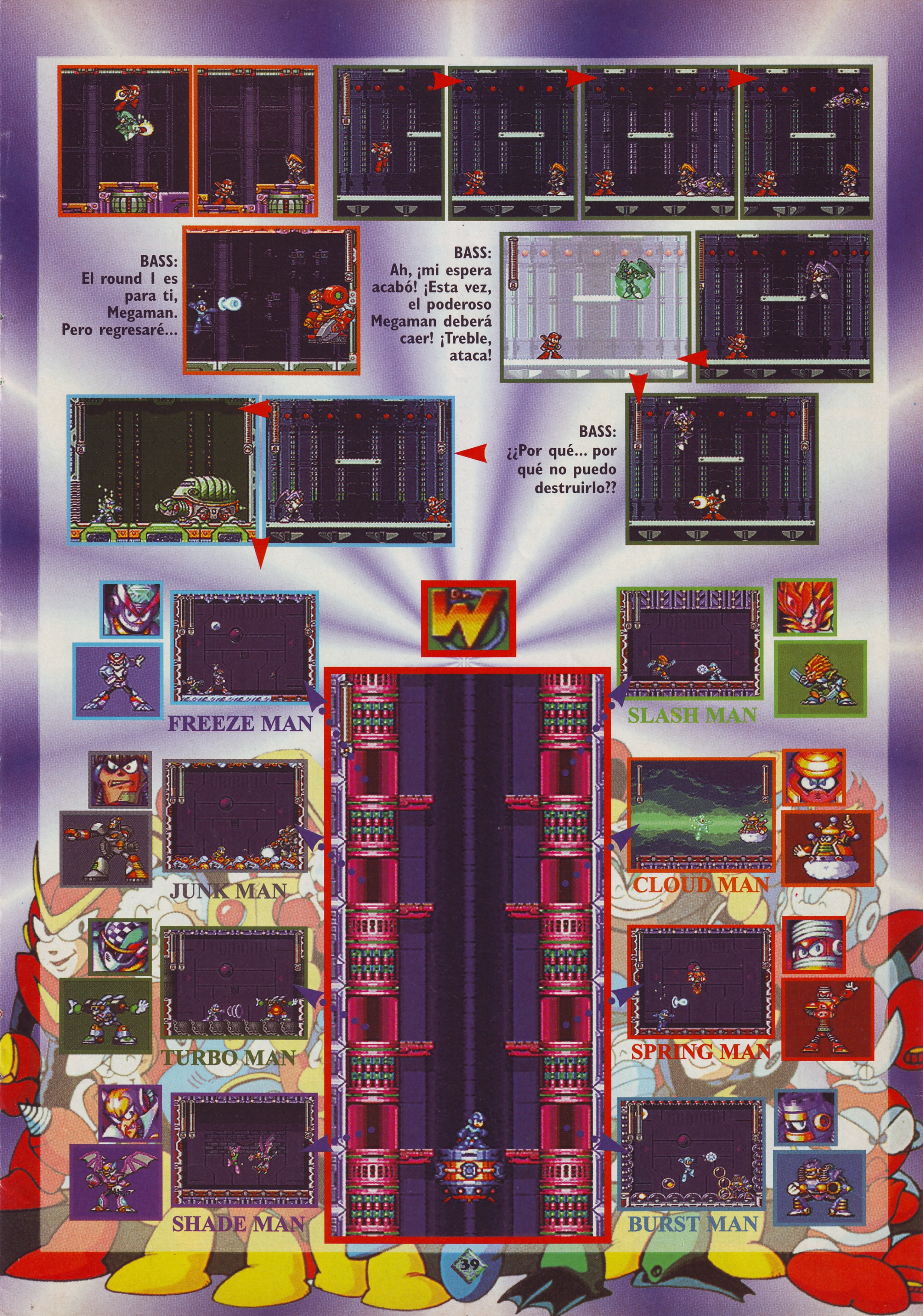


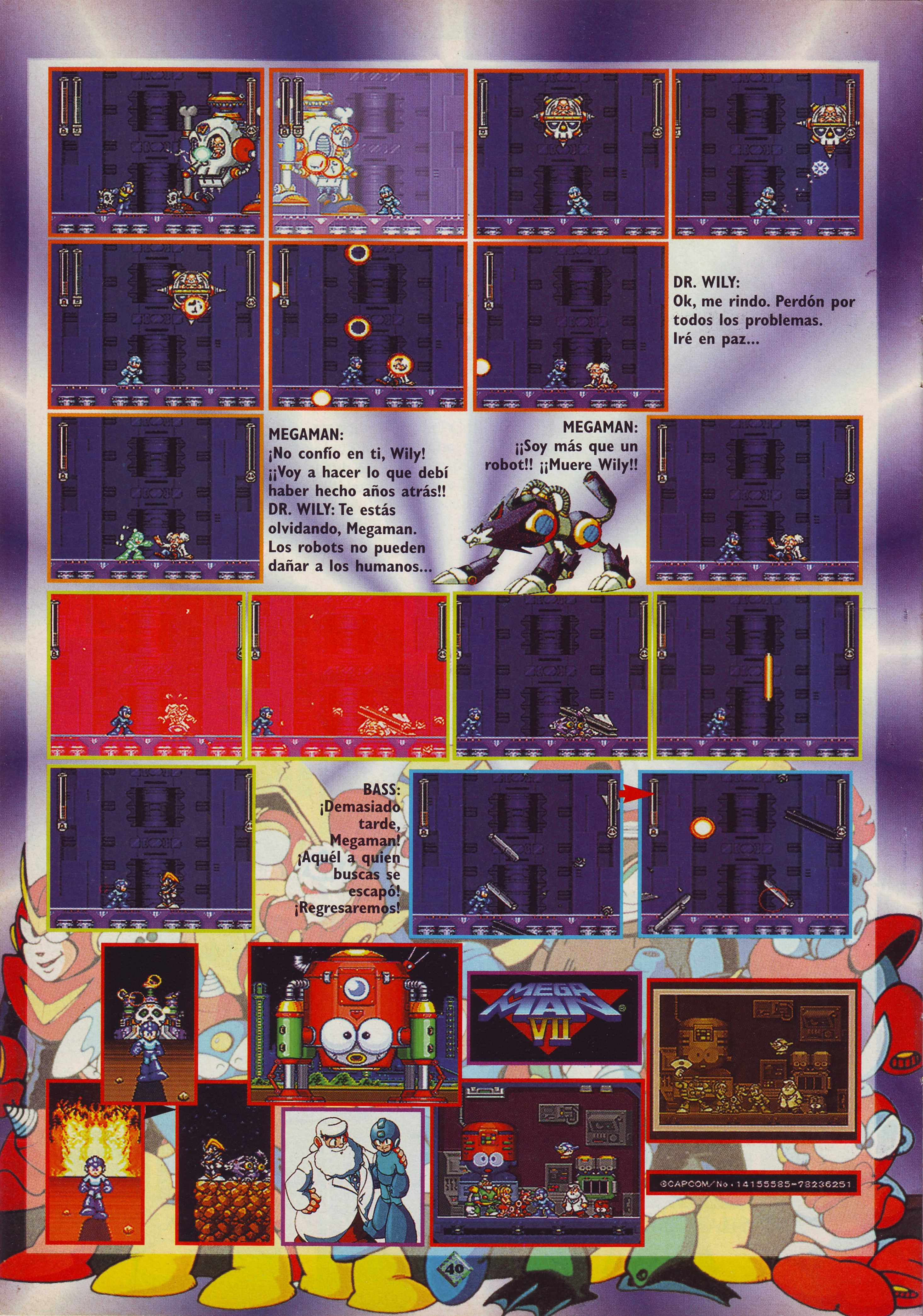


MEGAMAN:
¡¡Voy a ser que pagues, Wily!!



BASS: Eres muy débil Megaman, Wily tal vez te tema. ¡Pero yo no!


BASS:
El round I es
para ti,
Megaman.
Pero regresaré...
BASS:
Ah, ¡mi espera
acabó! ¡Esta vez,
el poderoso
Megaman deberá
caer! ¡Treble,
ataca!
BASS:
¿¿Por qué... por
qué no puedo
destruirlo??
FREEZE MAN
SLASH MAN
JUNK MAN
CLOUD MAN
TURBO MAN
SPRING MAN
SHADE MAN
BURST MAN


DR. WILY:
Ok, me rindo. Perdón por todos los problemas. Iré en paz...
MEGAMAN:
¡No confío en ti, Wily! ¡¡Voy a hacer lo que debí haber hecho años atrás!!
DR. WILY: Te estás olvidando, Megaman. Los robots no pueden dañar a los humanos...
MEGAMAN:
¡¡Soy más que un robot!! ¡¡Muere Wily!!
BASS:
¡Demasiado tarde, Megaman! ¡Aquél a quien buscas se escapó! ¡Regresaremos!
MEGA MAN VII
©CAPCOM/No·14155585-78236251
40

INFORMACION SUPERNESESARIA

WHIZZ

Y después de Prince of Persia 2, viene un juego que al principio parece que no tiene gran chiste, pero creenos que las apariencias engañan (cuando llegaron las placas, pensamos que Prince of Persia 2 iba a estar tan bueno, que Whizz no iba a valer la pena como para darle 2 páginas, pero ya ves, las cosas sucedieron al revés y Prince of Persia 2 se lleva más páginas no por lo bueno, sino por lo malo del juego). Este juego es muy parecido al de Kid Klown in Crazy Chase, sólo que ahora te encuentras más cosas, más obstáculos y más malos en tu camino, que por cierto ya no es sólo ir derecho, ya que ahora tienes que buscar la salida en un plano y además tienes que tomar el camino que más te convenga, ya que hay varios.

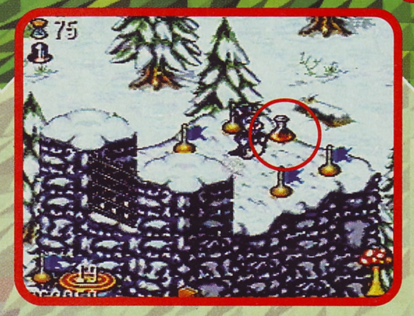


Para empezar, aquí controlas a un conejo cuyos movimientos son saltar, caminar y dar vueltas. Cuando giras puedes eliminar a ciertos enemigos y romper cierto tipo de paredes; dependiendo esto último de qué item tengas. Por ejemplo, en la foto se puede apreciar que llevas un cubo con textura de madera, así que podrás romper paredes de madera.





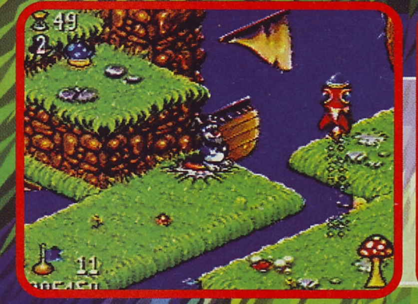
Hay enemigos que puedes eliminar, (como estos sujetos) y hay otros que no; pero ten cuidado, ya que cada vez que giras pierdes algo de tu energía. Afortunadamente cuando eliminas a un enemigo éste tira un hongo rojo con el que podrás recuperar parte de tu energía, aunque también podrás perderla si el hongo es morado.



Ahora que también existen unas pócimas que te llenan completamente, así que cuando veas una, no lo pienses 2 veces y tómala.

El objetivo del juego, es llegar a la meta de cada nivel antes que tu tiempo se agote. Creenos, esto no es muy fácil que digamos, sobre todo si juegas en el nivel Hard de dificultad, ya que te dan menos tiempo. Claro, tampoco es imposible, ya que existen unos items en forma de relojes de arena (que más bien parecen tachuelas para poner recados en pizarrones de corcho) que te dan más tiempo.







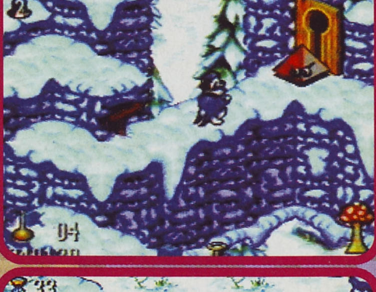
A lo largo del juego, existen muchos items y objetos importantes: Hay switches que activan unos cohetes, los cuales te harán ganar puntos cuando hayas pasado el nivel. Trata de activar los más que puedas, ya que con los puntos que consigues puedes obtener una vida.

A lo largo del juego te vas a encontrar con unas banderas que también te dan puntos al final de cada nivel. Búscalas y tómalas para obtener vidas.



Existen unas botellas de veneno que si las tocas, te van restando poco a poco tu energía. Si por error llegaras a tomar una de ellas, busca rápido la caja de primeros auxilios para contrarrestar sus efectos y obtener energía.

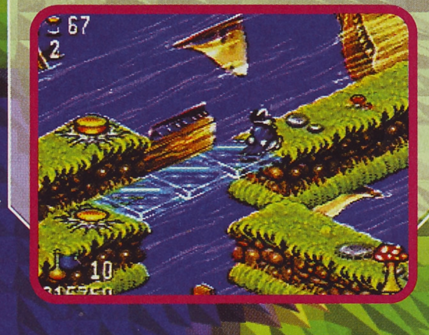




Otro de los objetos que te encuentras, es una llave con la que podrás abrir unos cofres que contienen puntos o unas puertas que te llevan a otros lados del nivel.



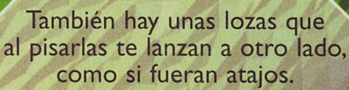




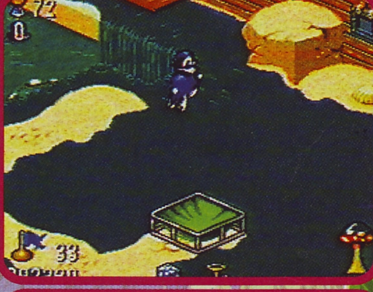
Existe otro tipo de interruptores que activan unos bloques transparentes que forman un camino que te conduce a atajos o lugares con muchos premios. Te recomendamos explorar estos caminos.



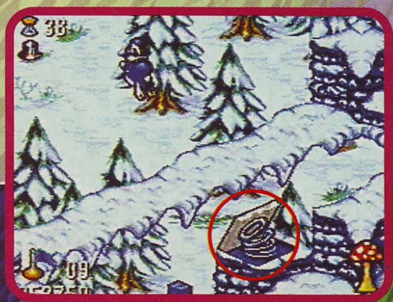
Hay otros switches que activan un puente con el que podrás atravesar algún precipicio y continuar tu camino hacia la meta. También puedes usarlos como escalón para alcanzar lugares altos.

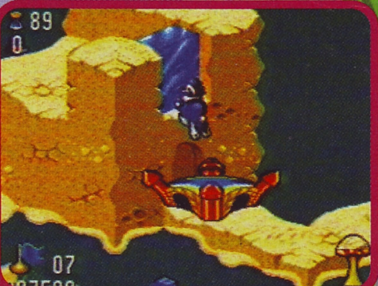


Existen todo tipo de trampolines que te ayudan a alcanzar lugares altos.



También hay unas lozas que al pisarlas te lanzan a otro lado, como si fueran atajos.





Hay switches que mueven pedazos de piso con lo que podrás alcanzar lugares inaccesibles y que son parte vital para lograr llegar a tiempo a la meta.





También encontrarás items que aparecen en el juego,como las raquetas para la nieve, las cuales no trae puestas el personaje en la foto.





Un pescado que sirve para alimentar a una orca y con esto lograr pasar de una orilla a otra.





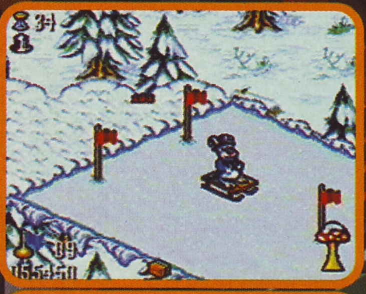
Lanchas y tablas de Surfing que te ayudan a atravesar tramos de agua muy largos y llenos de obstáculos.

A lo largo del juego, te vas a encontrar con unas plataformas que salen de las paredes y se meten. Tendrás que ir subiendo por ellas, lo cual te puede costar trabajo, ya que hay que calcular bien, si no, te caes y pierdes tiempo, así que mejor ten paciencia y trata de no desesperarte.



En ocasiones tendrás que "nadar" para alcanzar la orilla, evitando los ataques mortales de tiburones.





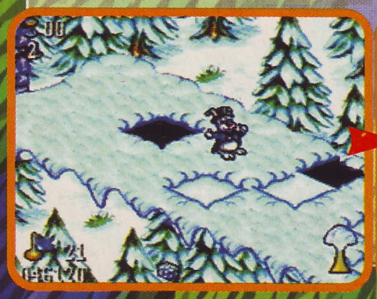


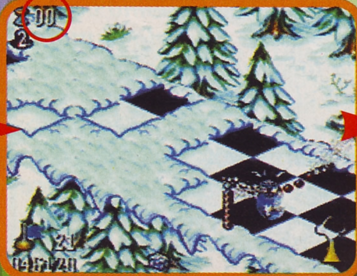


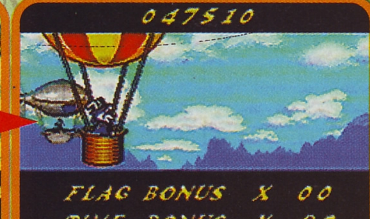
Habrá veces en que tengas que esquivar, usar chimeneas como cañones, ser disparado con cañones para estamparte en una pared, esquivar minas, eliminar el personaje de Sink or Swim o quién sabe qué más, ya que este juego trae sorpresas que encontrarás en un nivel y en otro encontrarás otras totalmente diferentes. La mayoría de los enemigos de un nivel son diferentes a los de los otros, así como las acciones a realizar.

Whizz es un muy buen juego de ¿carreras? que te mantendrá ocupado bastante tiempo, ya que es algo largo, tiene muy buena dificultad (no por lo difícil, sino porque tú eliges qué tan difícil quieres que sea), la música no está nada de mal y aunque 3 niveles seguidos son iguales en cuanto a escenario, los enemigos y las acciones a realizar son muy variadas. Un título muy recomendable. Por cierto, si te preguntas o llegaras a preguntarte qué pasa si llegas a la meta al mismo tiempo que se te acaba el tiempo, no te preocupes, porque a pesar de que ves la secuencia de cuando eres eliminado, sí te cuentan la llegada.



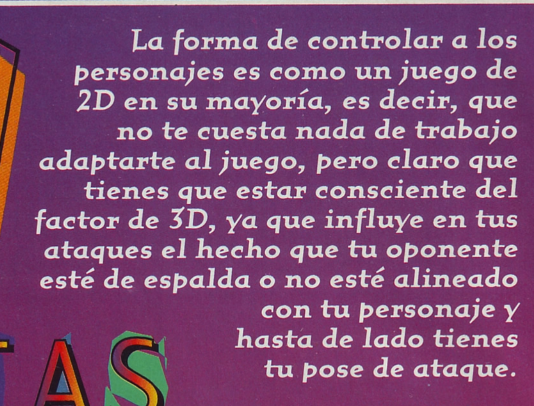




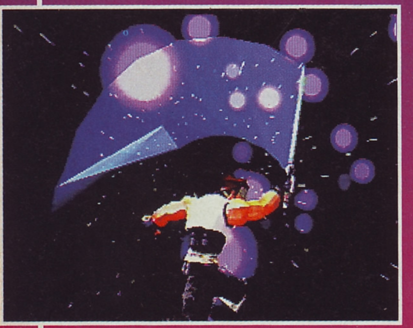


¡Dale una mirada al juego, vale la pena!

Este es el nuevo juego de CAPCOM y es el primero que hacen con gráficos poligonales para lograr un juego en 3D. Este título cuenta con 9 personajes a seleccionar además de un jefe final. Los gráficos tienen efectos visuales muy buenos como los destellos de luz, nubes con tonos transparentes y cambios de ángulo de la cámara muy ágiles.

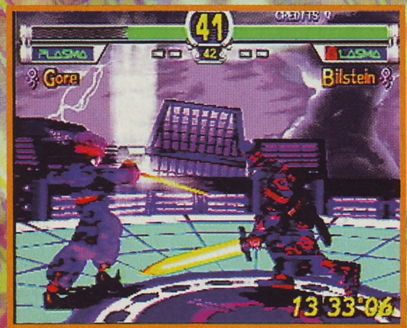


La forma de controlar a los personajes es como un juego de 2D en su mayoría, es decir, que no te cuesta nada de trabajo adaptarte al juego, pero claro que tienes que estar consciente del factor de 3D, ya que influye en tus ataques el hecho que tu oponente esté de espalda o no esté alineado con tu personaje y hasta de lado tienes tu pose de ataque.

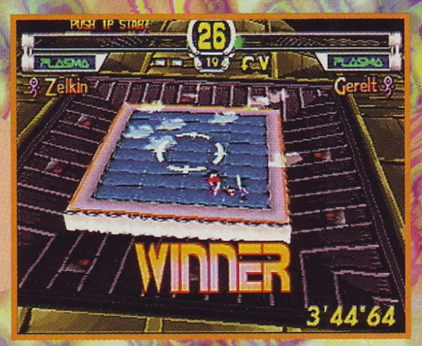








La perspectiva del juego es controlada por el CPU y puede haber momentos donde hay un acercamiento a los personajes. Todos los escenarios están limitados, por lo que no puedes salirte del área de combate o caerás y obviamente perderás el Round, hay ocasiones que no es suficiente que pongas defensa, ya que el oponente puede provocar que caigas por sus ataques constantes.



MOVIMIENTOS GENERALES

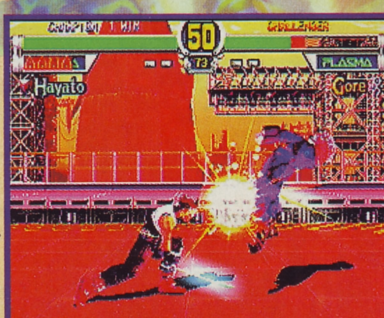
 = Golpe

 = Golpe

 = Patada

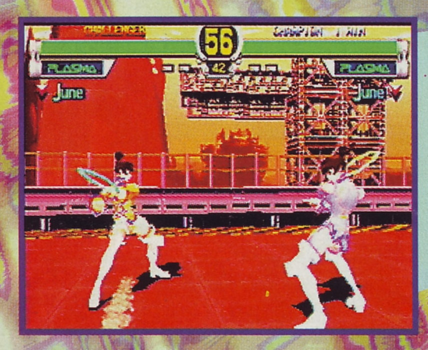
 = Defensa

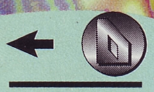
El juego cuenta con los movimientos básicos: con el control te mueves hacia atrás, al frente, te agachas y saltas, además cuenta con cuatro botones que los clasificamos de la siguiente forma para que entiendas la información que viene más adelante.



Para que hablemos del mismo botón, tomamos como ejemplo el movimiento de la foto que se logra presionando el botón A cuatro veces seguidas.
Cuando veas la indicación de los movimientos ***subrayada****, quiere decir que tienes que presionarlo simultáneamente.*
{Lo que está entre paréntesis es opcional}

Los siguientes movimientos los puede ejecutar cualquiera de los personajes y recuerda que son ejemplos de cuando tu oponente se encuentre a la izquierda





Con esto giras esquivando al enemigo avanzando hacia donde está tu espalda. Recuerda que este movimiento depende de la pose en guardia que tenga tu personaje.

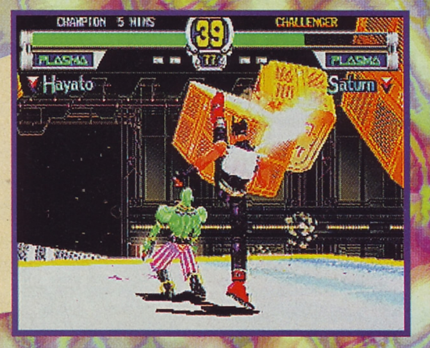


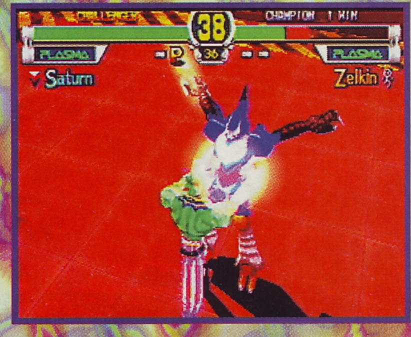
Con esto giras esquivando al enemigo avanzando hacia donde está tu pecho. Recuerda que este movimiento depende de la pose en guardia que tenga tu personaje.






Acércate a tu oponente y presiona A+B mientras él esté de espaldas para ejecutarle un agarre o ataque por detrás.



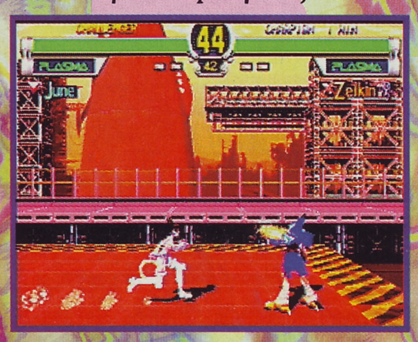


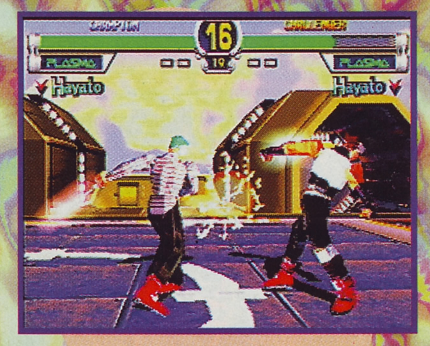



Acércate a tu oponente y presiona A+B mientras él esté de frente para ejecutarle un agarre o ataque normal.

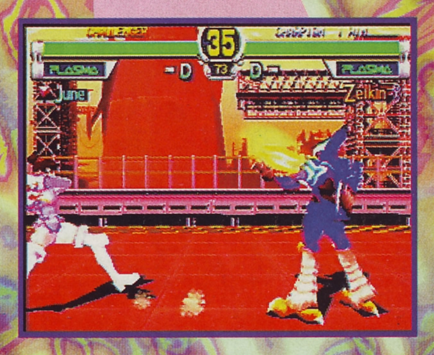


Presionando en el control dos veces al frente y rápido, corres.





Presionando en el control dos veces hacia atrás esquivas moviéndote hacia ese lugar.

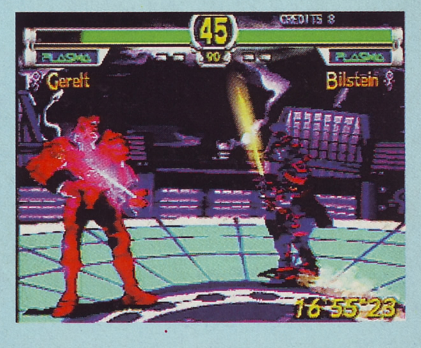


Al ejecutar este ataque cambias de lado tu guardia y si alcanzas a conectárselo a tu oponente, provocas que él quede de espaldas.



Después de ganar el segundo Round mantén presionados los cuatro botones ABDP hasta que cambie la perspectiva donde festejas la victoria, con esto, en ese momento puedes cambiar el ángulo de la cámara moviendo el control, además puedes ejecutar zoom in y zoom out; como te darás cuenta éste es tan sólo un truco estético .

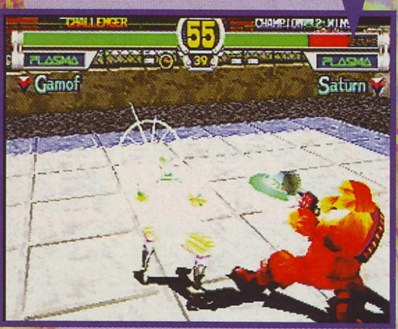
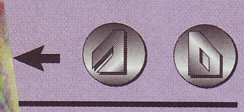
Y como no aportó gran cosa, les diré que el juego cuenta con un personaje extra que sale después de enfrentarte a Bilstein, en una escena muy lucida donde aparecen luces cruzando la pantalla a gran velocidad, pero como el juego es nuevo obviamente no podemos adelantarnos, pero te pasamos el dato de que practiques jugadas FINAL para que lo intentes y no te preocupes, ya que no es muy difícil lograrlo.







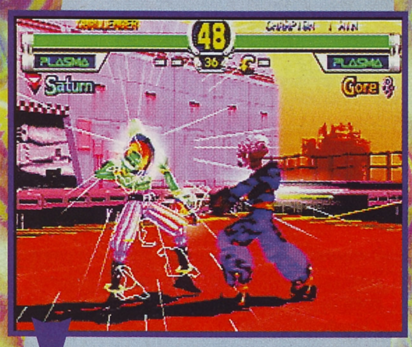


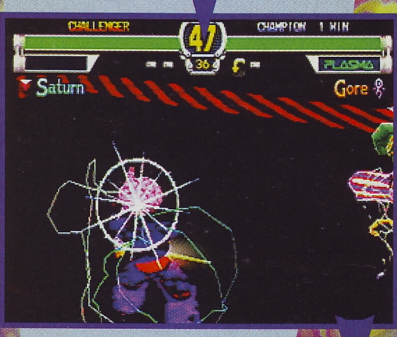
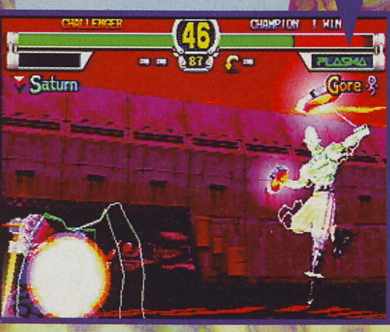
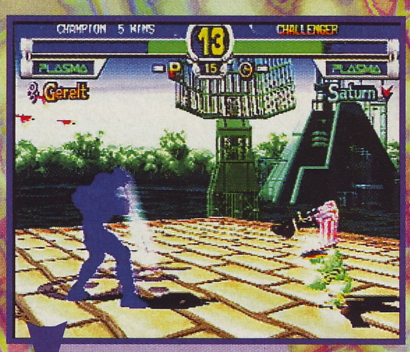
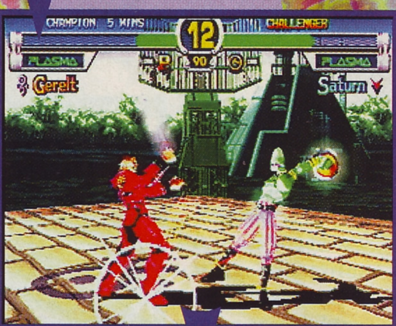
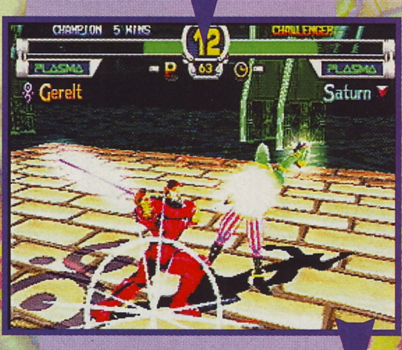




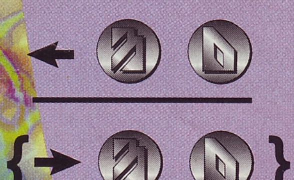

Al hacer este movimiento, ejecutas una especie de COUNTER para detener el ataque y recontraatacar rápido, pero sólo funciona para los ataques normales, no sirve en contra de los poderes o agarres.



En cada ROUND tienes la oportunidad de realizar una especie de poder especial, que lo ejecutas al presionar los cuatro botones ABDP a la vez y en ese momento tu personaje se detiene por un instante y después presionas cualquiera de los botones de ataque para dar un golpe, que si lo conectas, le restará bastante energía y el punto de vista cambia espectacularmente para lucir más el ataque.



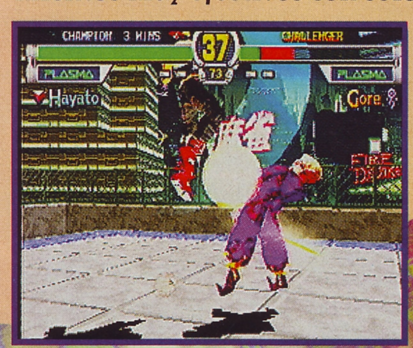


Al efectuar este movimiento, ejecutas una especie de COUNTER para detener el poder y recontraatacar rápido, pero sólo funciona para los poderes, no sirve en contra de los ataques normales o agarres.



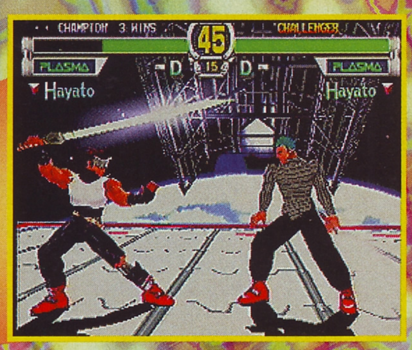


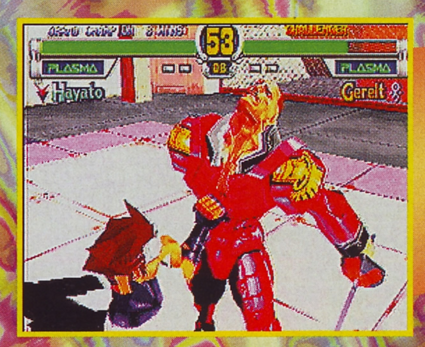
Todos los personajes pueden ejecutar movimientos muy efectivos con solo presionar el control hacia arriba o cualquiera de las diagonales, más cualquier botón de ataque, por ejemplo Hayato ejecuta una especie de Dragon Punch.





Con este movimiento quedas indefenso por un instante, pero logras incrementar la longitud de tu espada para hacer más efectivos todos tus ataques donde la utilices.





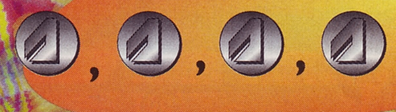


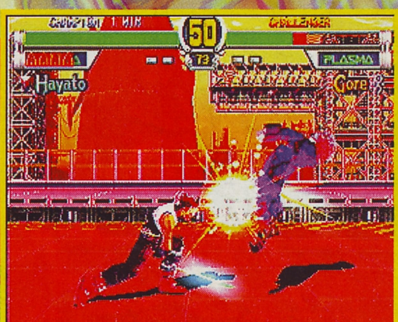
Para lanzarte al frente y agarrar al oponente, marca este movimiento.

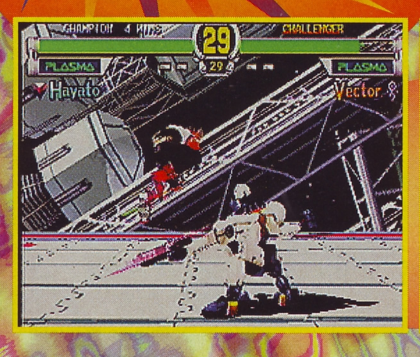
HAYATO

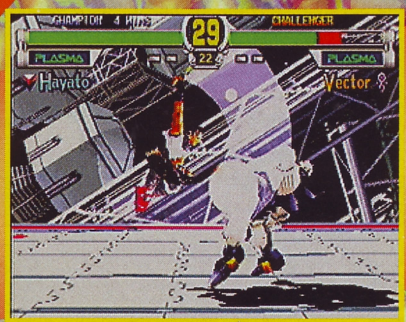


Este es un combo fácil de ejecutar que termina como se ve en la foto.







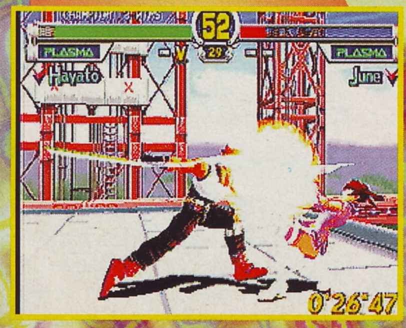


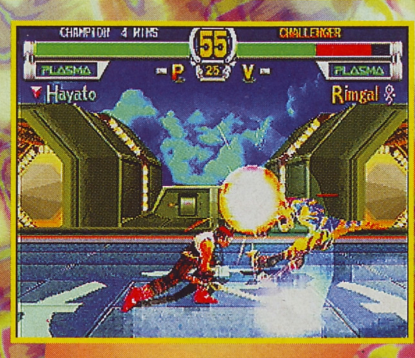
Este movimiento es para esquivar ataques y rematar con cualquiera de los golpes.



Al ejecutar este poder, atacas rápidamente con la espada, para después rematar.



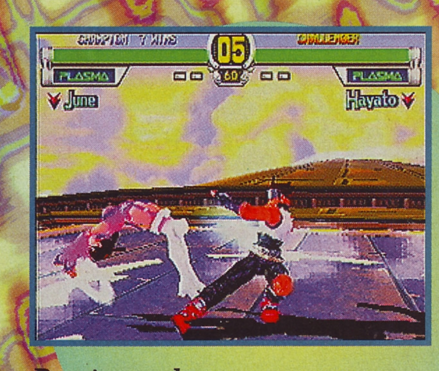




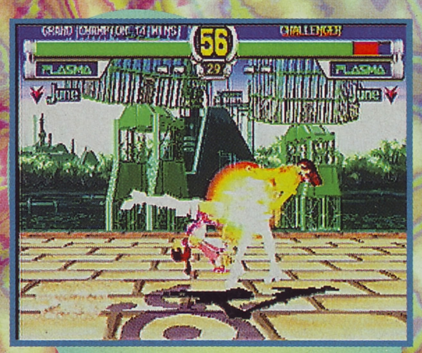
Este poder es lento pero bastante poderoso.







Presionando los botones de defensa y patada simultáneamente dás un salto hacia atrás para evitar ataques.

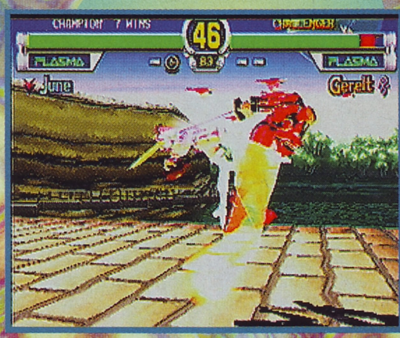


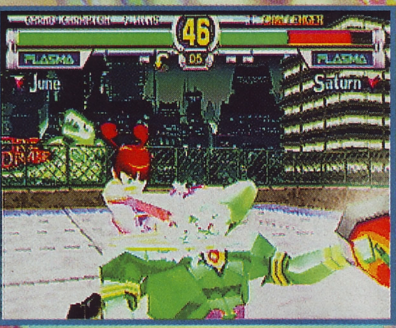
Para ejecutar un giro y caer con esta patada, marca lo siguiente.



Para ejecutar esta patada, marca lo siguiente.







Mientras el oponente esté tirado, puedes ejecutar este movimiento para conectarle este agarre.

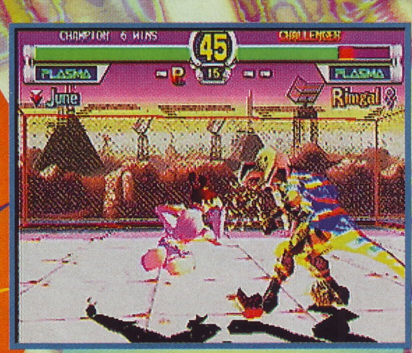


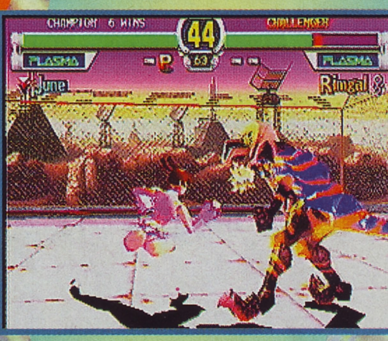
Marcado este movimiento, te lanzas con una patada girando y todavía puedes rematar.

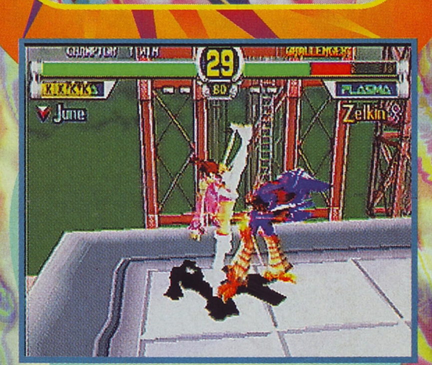










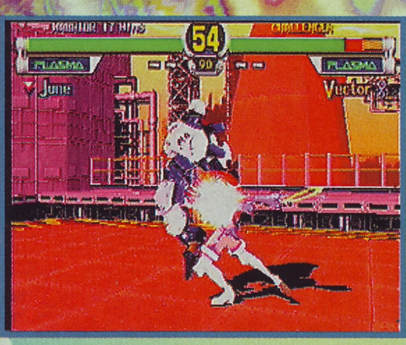


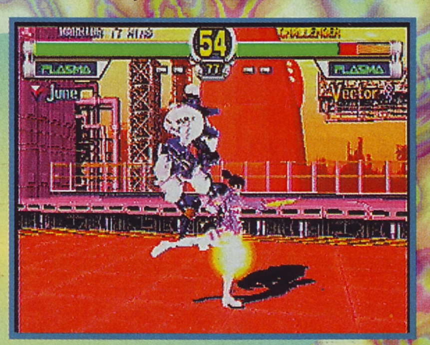
Este es un combo fácil de ejecutar que termina como se ve en la foto.



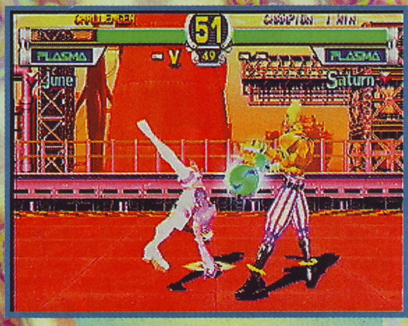
Con este poder avanzas atacando con el codo para después rematar con el puño.







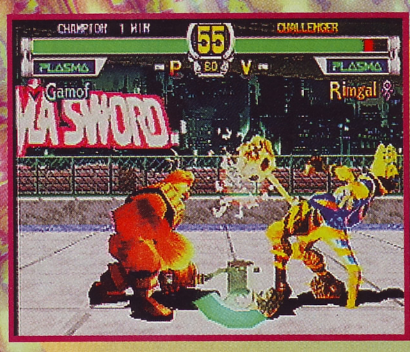
Al ejecutar este poder, te mueves rápidamente hasta colocarte detrás del oponente y golpearlo para después rematarlo con una patada.

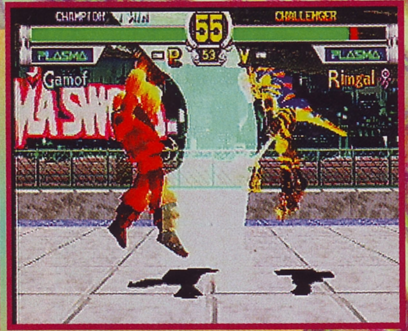


Al ejecutar este movimiento, June da un giro para desalinearse de la zona de ataque del oponente.



GAMOF

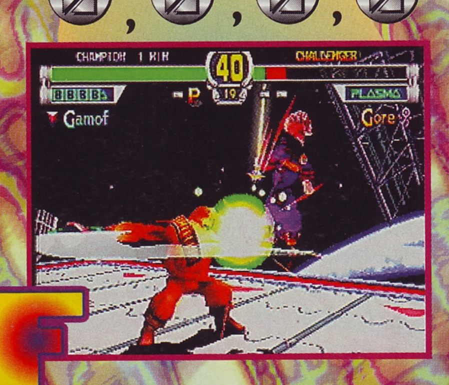


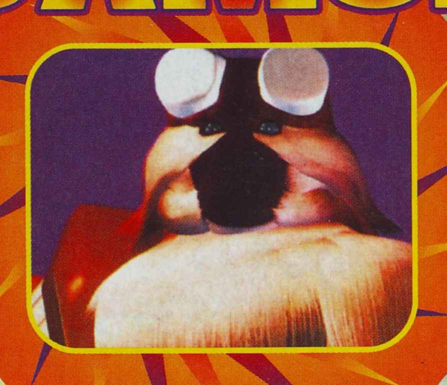


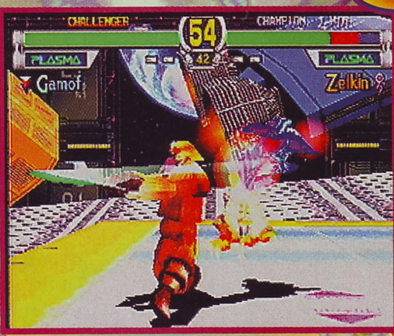


Al ejecutar este poder caes con fuerza y rematas hacia arriba.

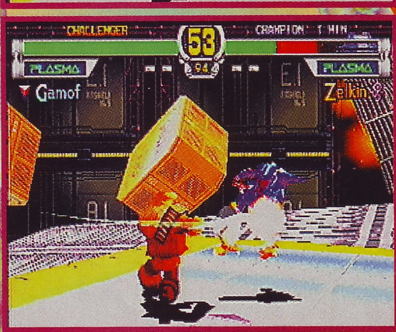
Con un solo botón puedes ejecutar este combo.





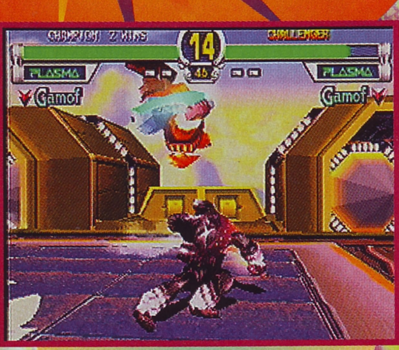




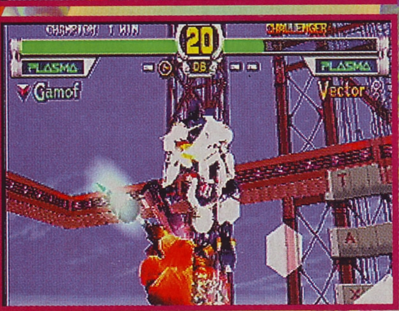


Con este poder giras atacando con tu arma, y puedes continuar girando por dos ocasiones más, pero cuidado, ya que dependiendo de tu ubicación puedes caer del escenario.





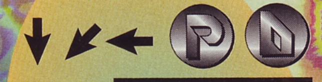
Al presionar los botones de defensa y patada al mismo tiempo, das un salto especial sobre el oponente.

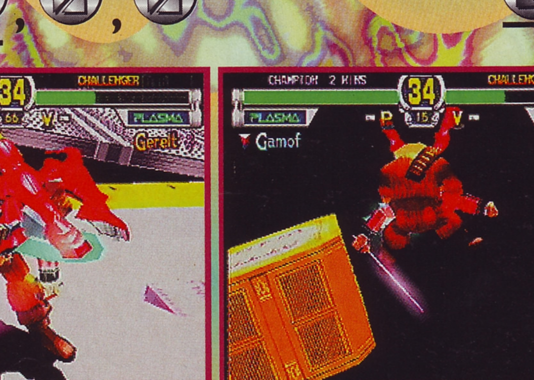


Hay que estar cerca del oponente para conectarle este poder que lo agarra para lanzarlo hacia arriba y después rematarlo con tu arma para elevarlo aún más.

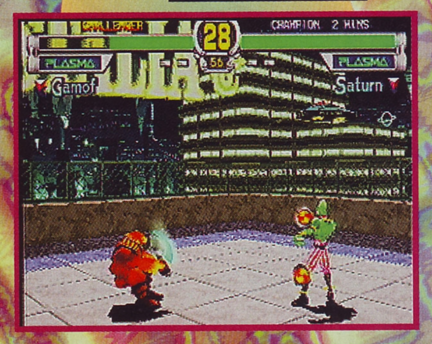


Con este movimiento giras para acercarte a tu oponente.





Tienes que estar cerca del oponente para agarrarlo con este poder, donde lo elevas y azotas sin piedad.





SATURN

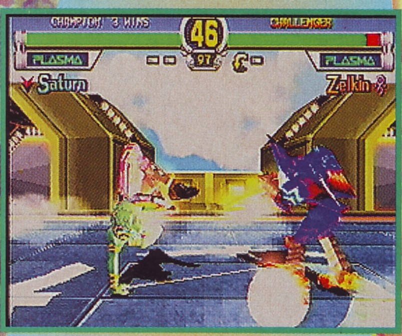


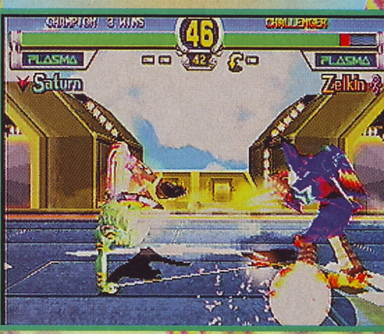
Al ejecutar este poder te mueves fuera de la zona de ataque del oponente, para golpearlo por un costado.

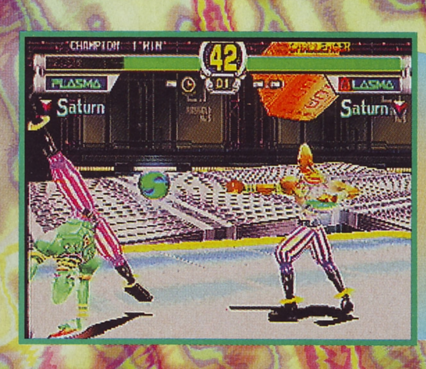


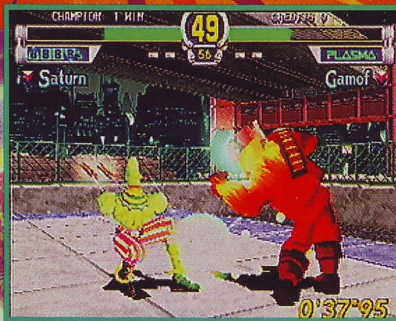
Al ejecutar este poder, saltas hacia atrás para atacar con tus discos y puedes rematar dos veces más, como ves tiene buen alcance.



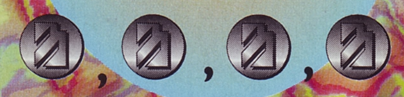


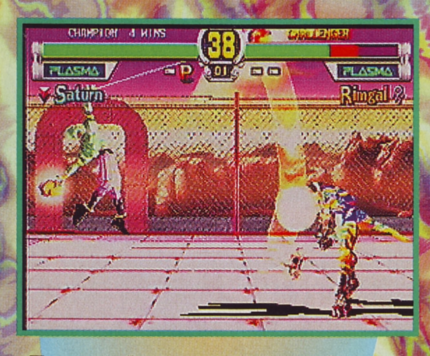




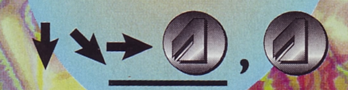


Un combo fácil de ejecutar es éste, que termina como se ve en la foto.

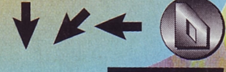




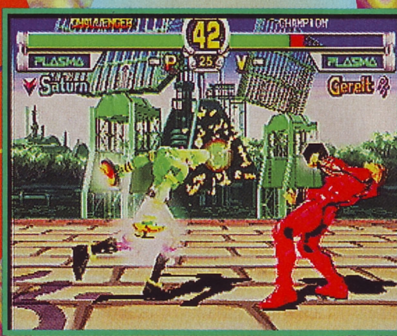
Este poder tiene gran alcance y cuenta con remate.

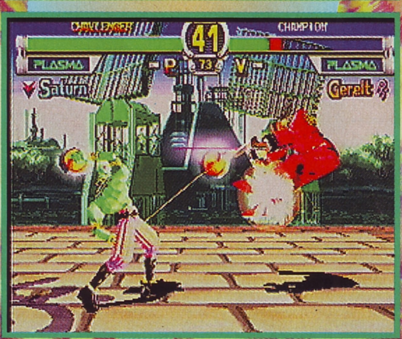


Para dar un giro y desalinearte de la zona de ataque del oponente, ejecuta este movimiento.

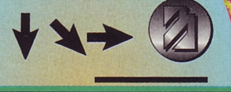


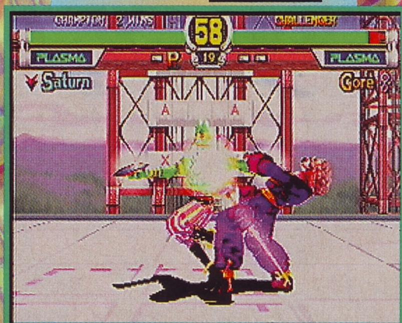
Este poder es un veloz cabezazo para después levantarlo con tus discos

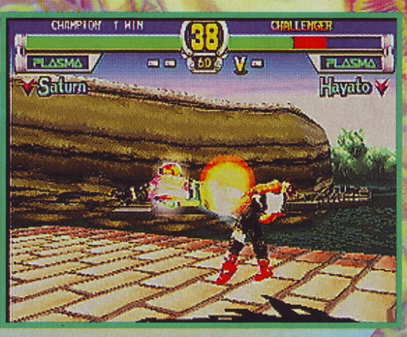




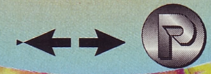
Con este poder giras rápidamente, avanzando y dañando al oponente con tus discos.







Para lanzarte girando y atacar con la cabeza, ejecuta el siguiente movimiento.

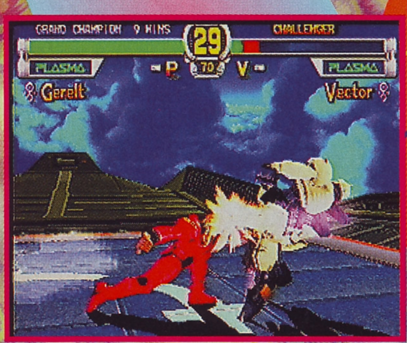




GERELT

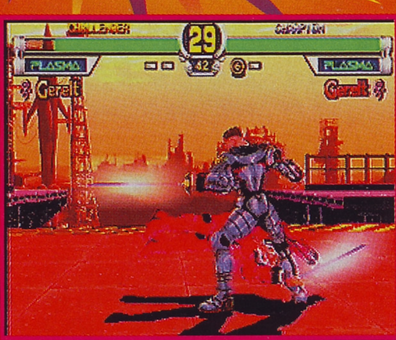
← → P, A

Este poder hace que gires y patees, para después rematar con la espada y con la velocidad suficiente para sorprender.



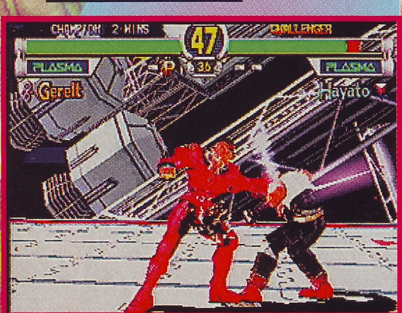
Combo que termina como se ve en la foto y se ejecuta con un solo botón.

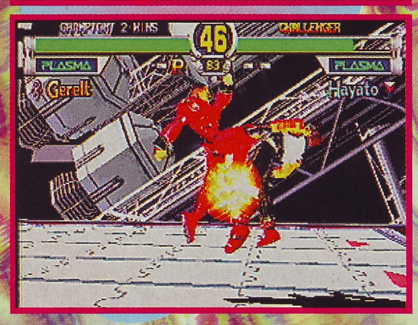
A, A, A, A



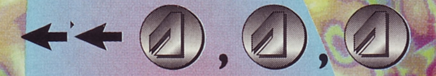
Ataque rápido que avanza hacia adelante y remata con patada, pero si quieres agregar golpes, presiona tres veces el botón A en lugar de sólo una vez y después patada.

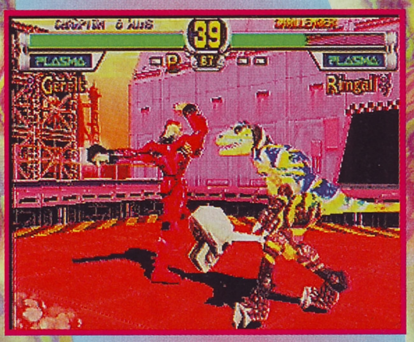


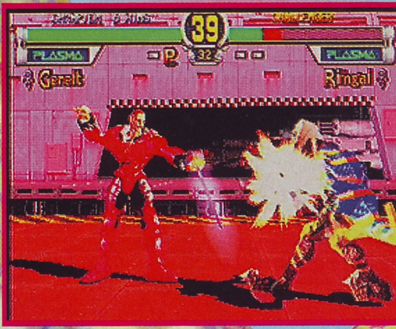


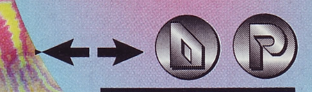


Con este poder tu personaje gira y ataca por un costado por cada vez que presionas el botón A, por lo tanto es opcional el presionar el botón A una, dos o hasta tres veces. Pero recuerda que es peligroso ejecutar este poder cerca de la orilla, porque puedes caer.





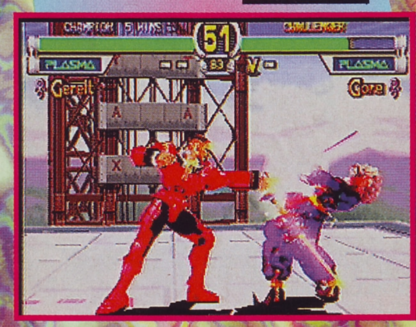


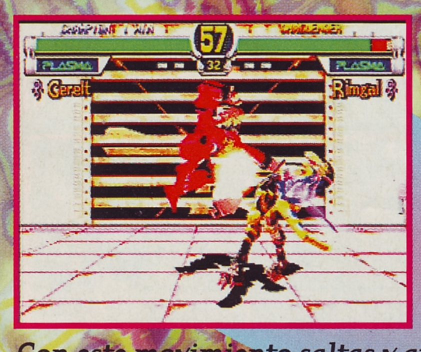


Con este movimiento saltas hacia un lado rápidamente.

Ejecuta este movimiento para atacar muy rápido con la espada y si continúas presionando el botón A rápidamente, el ataque continúa por más tiempo.





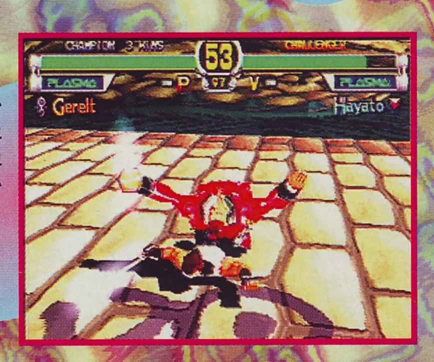


← A

Con este movimiento saltas y atacas con la espada en un movimiento rápido.

Mientras el oponente esté tirado, marca lo siguiente para ejecutar el agarre que se ve en la foto.



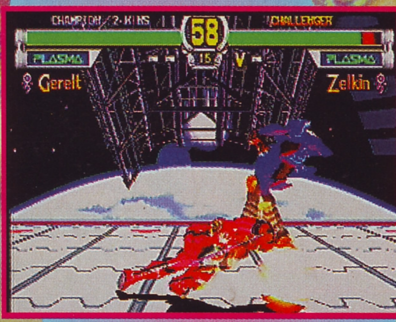


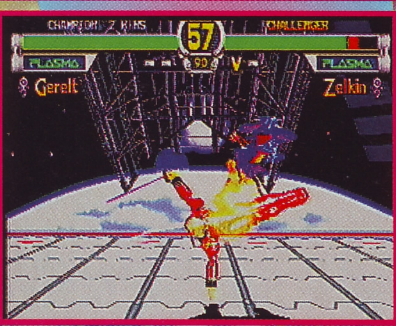


VECTOR

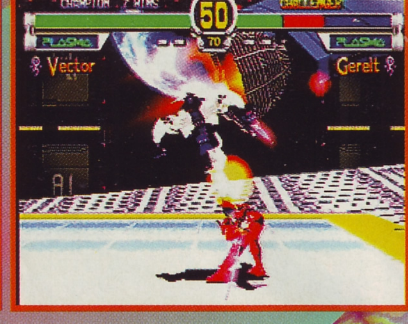
Combo sencillo atacando por debajo y rematando en el aire, antes de que el oponente caiga.









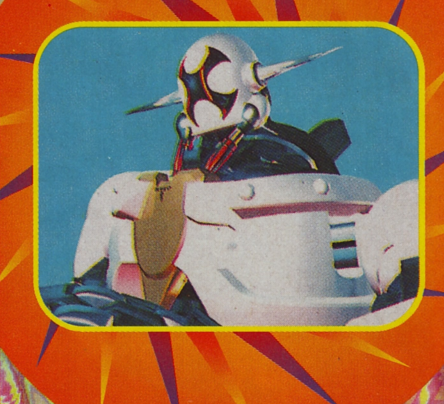




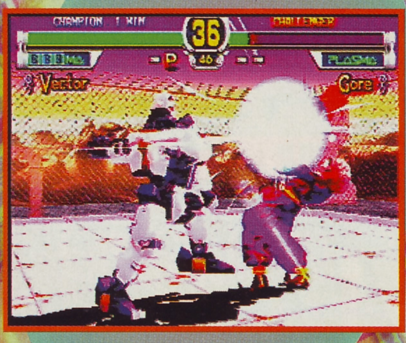
Con este movimiento te elevas y cuando marcas el segundo movimiento, caes con un ataque girando, obviamente lo puedes marcar en cuanto te estás elevando o cuando ya estés en lo más alto.

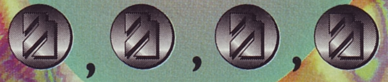
Este movimiento te funciona para una retirada rápida.

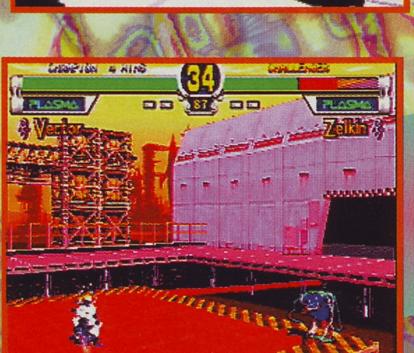




Combo largo con ataques que tiene un margen muy amplio de efectividad.







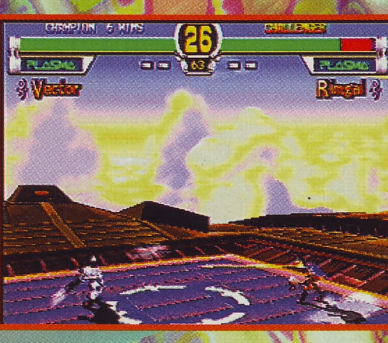
Este ataque es un rayo láser constante, que gira un poco y que tiene un rango de efectividad amplio, pero no es muy rápido.

Este es un disparo de un pequeño rayo que tiene un gran alcance, pero a diferencia del anterior, lo lanzas por abajo.



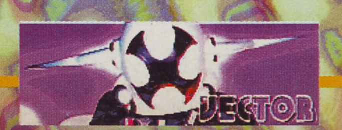


Este es un disparo de un pequeño rayo que tiene un gran alcance, con el que puedes sorprender a tu oponente mientras estés cerca de la orilla.

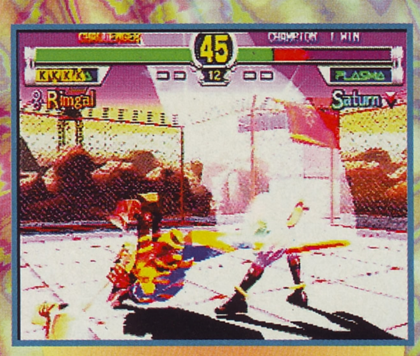


Y si lo marcas atrás más el botón B, lanza un rayo, pero no tira al oponente, sólo lo gira.





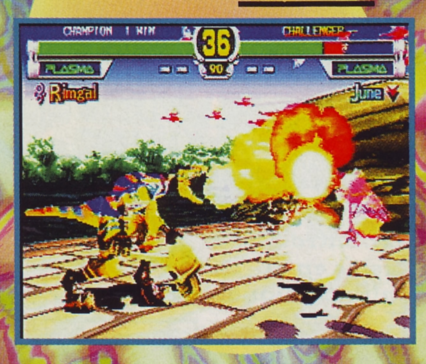
RIMGAL



Combo de gran potencia pero no muy rápido.



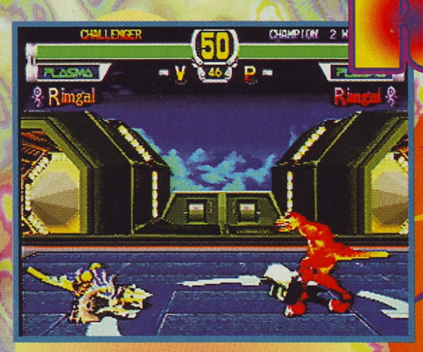
Poder que lanza fuego y causa gran daño.

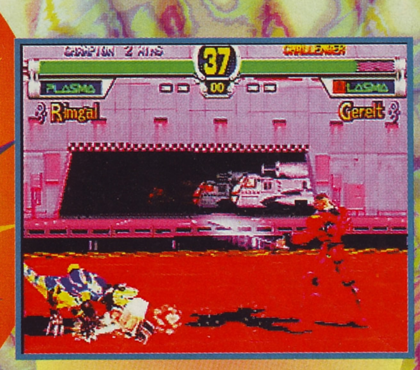




Este movimiento te sirve para moverte hacia un lado, saliéndote del área de ataque del oponente, para después atacar rápidamente a tu oponente.







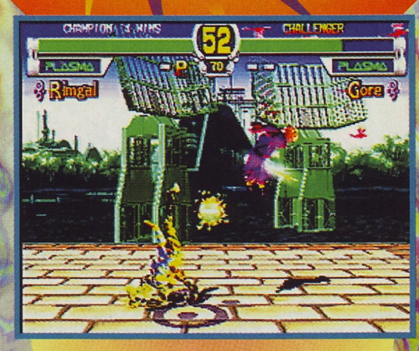


Para una retirada rápida, utiliza este movimiento.



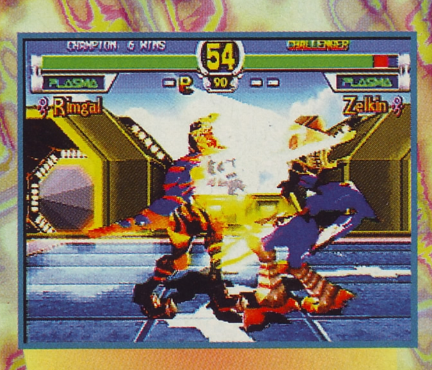


Este movimiento te sirve para permanecer agachado y ya que estás en esta posición, puedes deslizarte para atarcar con una patada, solamente presionando el botón de patada.





Ataque con patada que remata elevando al enemigo.





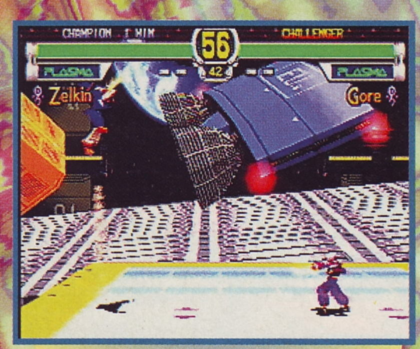
Este ataque lo puedes continuar el tiempo que quieras, sin dejar de presionar el botón B constantemente.

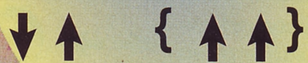


Ya que estés agachado, puedes marcar el ataque de fuego y lo harás sin levantarte.









Para dar un salto el doble de alto, ejecuta cualquiera de los movimientos que te marcamos.

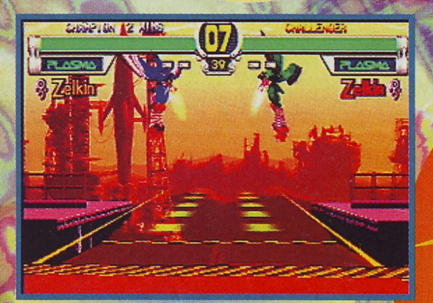




Mientras estés en el aire presiona: 

Con este ataque agarras al oponente, lo elevas y lo azotas contra el suelo a toda velocidad.

ZELKIN

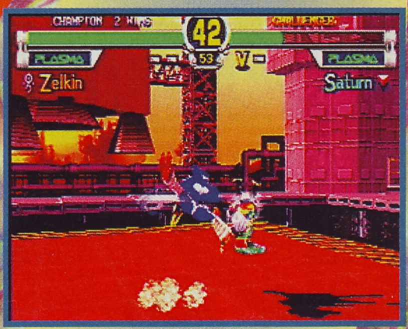


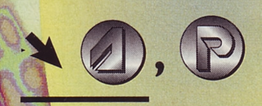
Mientras estés en el aire presiona: 

Este movimiento te sirve para quedarte suspendido en el aire por un instante.

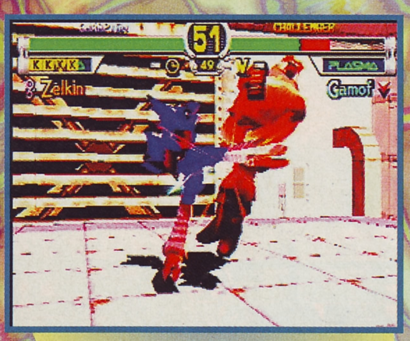


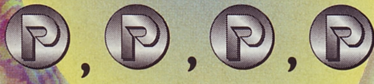




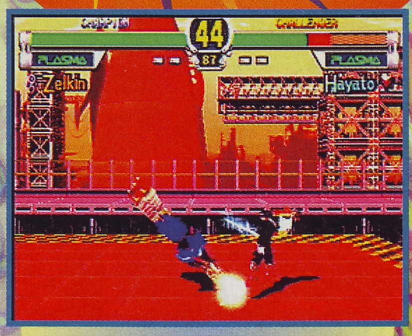


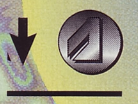
Con este ataque elevas a tu contrincante y cayendo lo rematas; el remate lo puedes marcar dos veces más, presionando el botón de patada dos veces por si no haces contacto con los primeros ataques.



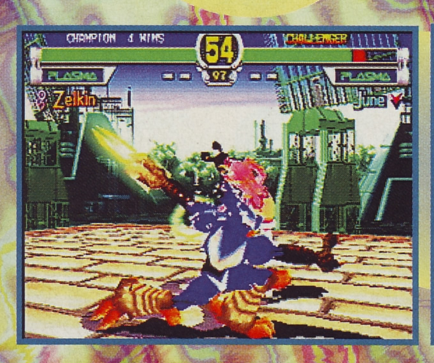


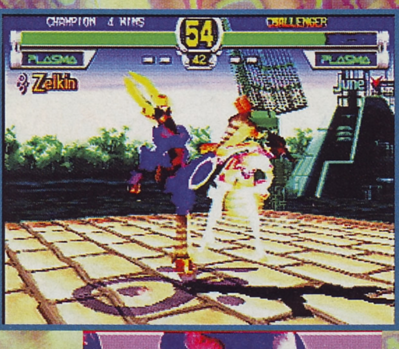
Este es un combo sencillo a base de puras patadas.





Este ataque lo marcas en el aire (después de saltar) para caer a toda velocidad hacia el oponente.

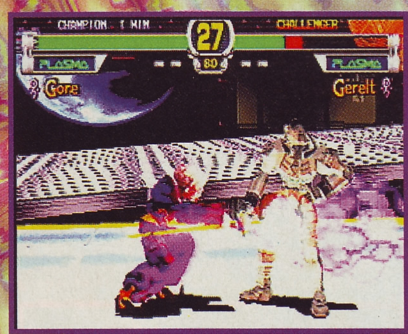






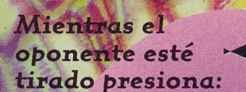
Con este movimiento esquivas y puedes rematar hasta tres veces si sigues presionando el botón de patada.

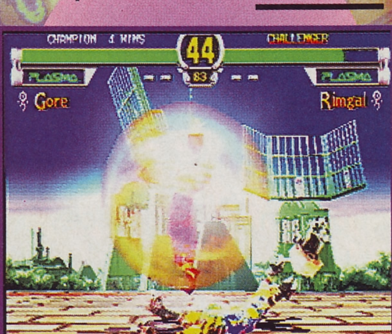


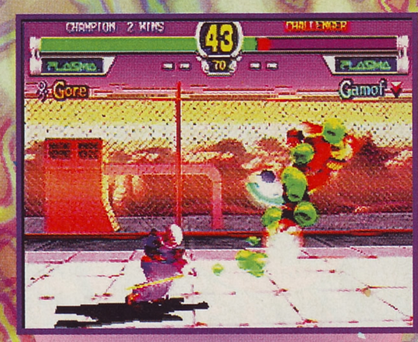


Con esto inmovilizas a tu oponente.

Mientras el oponente esté tirado presiona:





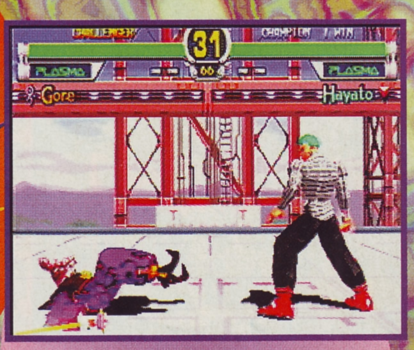




Con esto elevas a tu oponente con unas burbujas que lanzas constantemente.

GORE



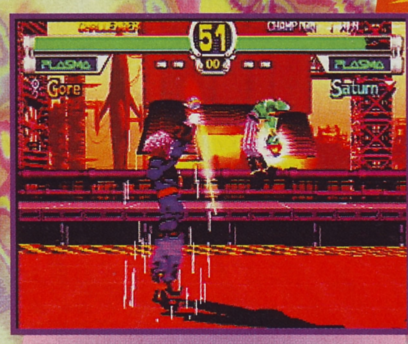


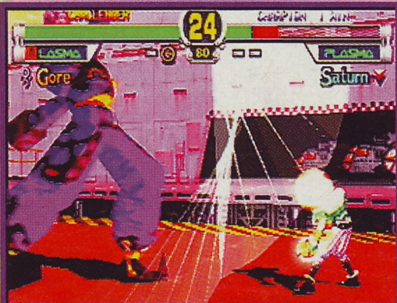




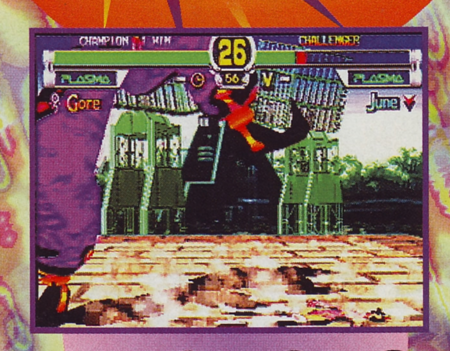


Aplica el primer movimiento para tirarte al suelo y después cuando se acerque el oponente presiona los botones A y B simultáneamente para lanzarlo hacia arriba con los pies.

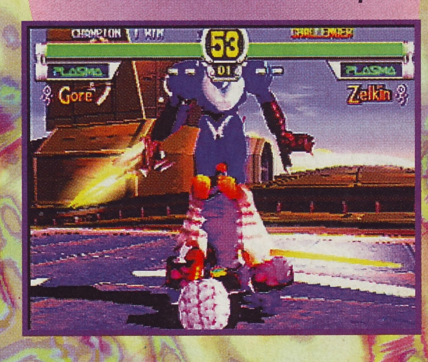


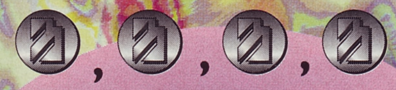


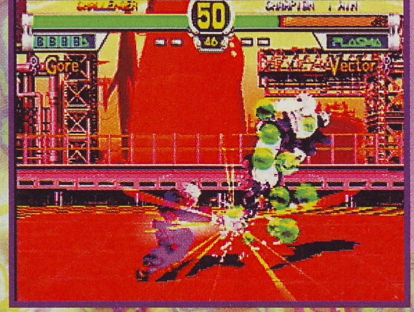
Con este movimiento incrementas tu tamaño y si quieres lo puedes marcar nuevamente para que seas un gigante como se ve en la segunda foto.



Ya que hayas crecido lo más grande posible, marca este poder para,literalmente, aplastar a tu oponente.



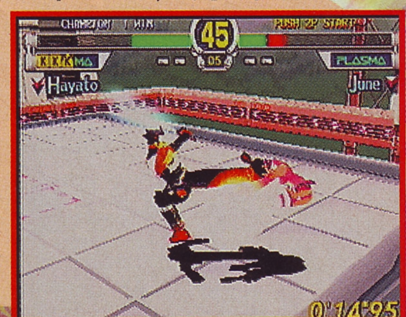




Con solo presionar el botón B por cuatro ocasiones, lograrás un combo que termina como se ve en la foto.

Claro que lo que viste en este artículo no son los todos movimientos de los personajes, ya que hay una infinidad de combinaciones con los botones, por ejemplo Hayato puede ejecutar un combo presionando tres veces el botón de patada.









10 CREDITOS



Esta clave sirve para seleccionar 10 créditos en lugar de 1, 3 y 5 que son los que normalmente se podían escoger. Para lograrlo en la pantalla del título del juego presiona en el **Control 2** lo siguiente:

El botón **B** Tres veces
El botón **A** Tres veces
El botón **X** Siete veces

Y si lo haces correctamente, se escuchará una explosión indicándote que ya puedes ir a la pantalla de ***Option*** para seleccionar 10 créditos y te sea más fácil el modo de ***Story Battle.***

HI-SPEED 3



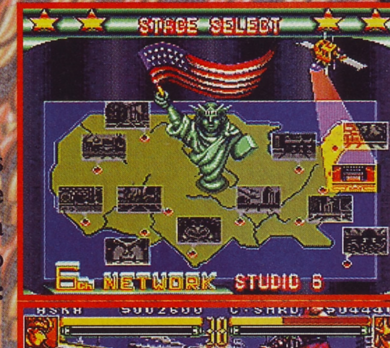
Si la velocidad del juego no te es lo suficientemente alta, prueba esta clave para poder seleccionar ***Hi Speed 3***; para lograrlo, en la pantalla del título del juego presiona en el **Control 2** lo siguiente:

 **B,A**

Si lo haces correctamente, se escuchará la voz de Aska diciendo **Excellent** indicándote que ya puedes entrar a la pantalla de ***Opción*** para seleccionar ***HI-SPEED 3***.

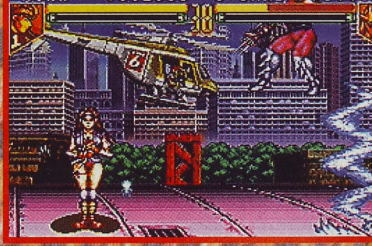
ESCENAS EXTRAS





Si quieres seleccionar otras dos escenas que normalmente sólo salen cuando te enfrentas a los últimos peleadores, en la pantalla del título del juego presiona lo siguiente en el **Control 2:**

L, R ,L ,R ,L, R, A



Y si lo haces correctamente, se escuchará una explosión indicándote que ya puedes seleccionar las escenas de ***Studio 6*** y ***Metro Train*** en el modo VS BATTLE.

ULTIMATE ATTACK

Para poder usar el ***Ultimate Attack*** en el modo de ***Story Battle***, utiliza la siguiente clave en la pantalla donde aparece el nombre del juego, presionando en el **Control 2** lo siguiente:

↑ ← ↓ → **X,Y,B,AX,Y,B,A,X**

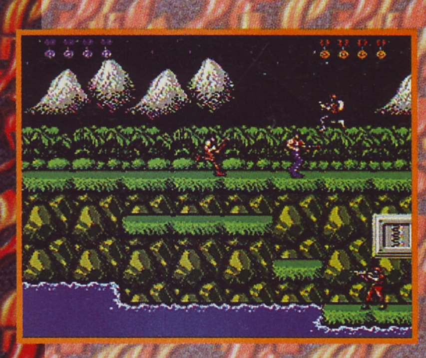
Si lo haces correctamente, se escuchará una explosión indicándote que ya puedes entrar al modo de ***Story Battle*** y podrás utilizar el ***Ultimate Attack***.



30 VIDAS

Esta clave sirve para obtener 30 vidas extras al comenzar el juego y cada vez que continúes. En la pantalla donde aparece el nombre del juego presiona lo siguiente:

1P 0 2P 0
REST 30 REST 30
HI 20000
STAGE 1
JUNGLE



↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → **BA**

Ahora presiona Start antes de que cambie la pantalla (o presiona ***SELECT*** y después ***START*** para comenzar de 2 jugadores).

KODIGOS KONAMI



Esta clave sirve para darte 10 vidas extras al comenzar el juego y cada vez que continúes.
En la pantalla donde aparece el nombre del juego presiona lo siguiente:

HI SCORE
0020000
1P SCORE 2P SCORE
0000000 0000000
REST 10 REST 10
AREA 1





Ahora presiona ***START*** antes de que cambie la pantalla (o presiona ***SELECT*** y después ***START*** para comenzar de 2 jugadores).





Esta clave sirve para escuchar la música y los efectos de audio del juego. Para lograrlo en la pantalla del nombre del juego mantén presionado:



Después presiona ***START*** sin dejar de presionar **A** y **B**. Ahora mueve el cursor hacia el sonido que quieras y presiona **B** para escucharlo; para detener el audio presiona **A**.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™





ALEMANIA

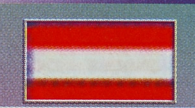


ARGENTINA





AUSTRIA



BELGICA







BRASIL



BULGARIA







CAMERUN



```
C?tCF 6WGd" d1■●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

!RN9! Γ↑#RF π0♦bK ■●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

RbdXR #b↑!4 -W#=G ■●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

JJ+8J ♪πD3♠ b5<"T ■●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

PTπ#P ♪♥↓=L ♦X#8< W0K=V
<+♦↑♠ VFR?V FR?VF R?VF■
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

$JZ>$ 0h-J+ J9S♣G 0S+πF
GMJht 2hS6t #÷J#5 YS#G■
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

9!SbV ♣GX>S G78hJ 68S!#
%<G4↑ ¬dN5Kh ÷1↑FW Z>tN■
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

6PH↑B 3Q?↑= R6♥★Y F♥=♣0
!QRH> ?FD0★ 4J♥=9 D>CP■
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
```

CROACIA



```
W8h!Y F91H8 9Z■●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

7♣~-7 X÷rGG dY<JN ■●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

t8<↓t Γ=F♠6 WRJYR ■●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

CDV2C dJZ49 SJH<D ■●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

:T↑♥: Γ=-J# PRHY↑ 0S>>♠
V9JJH ?VFR? VFR?V FR?B■
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

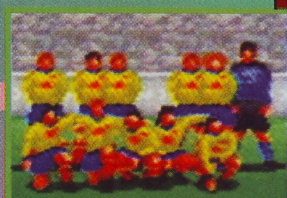
♣~10♣ Z2nNK K♣CB9 1L+Y6
08d#C N?↑%♠ F=MK9 ~CKD■
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

↑9♣J0 C~W44 b?-5S ÷2"CN
6FG"- 47♦-Y W↓-S3 214S■
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

π6~Rπ R:S♪Z R:hFD :rFFb
↓"C♪Z hR!44 B5♠9R HP-F■
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
```

COLOMBIA





```
π:★π+ ÷★<Fh ♦N■●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

>C-J> Γ↓>>7 108♦J ■●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

4!"h4 C↑=4d !↑÷HJ ■●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

+7#5↑ S★#πG π+0↓F ■●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

7↑♠♪7 S%♦♣♠ NJ?nM S"h%2
S<=Pt SWJh5 WJh5W JhSC■
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

Y#$↑Y Z↑~G★ N★ZDJ π4D"4
9★N4Q t♦↓7b ↑♠5 N π=:N■
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

rGnGb +VF6n !?3★7 ★LJ<9
!Ct!D FS↑XK <!:dd ♥6PS■
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

♣♦%9♣ 98nJd F=C↓V 1πP96
dQ-%2 S★>♣N 9%CdV 1d★T■
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
```

DINAMARCA



```
+6nPπ ΓY♠9? Y=■●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

♦♣Q<♦ ♣nn"- 8b$↓P ■●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

+5♪G↑ V~$hD R♥n?C ■●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

?★NQ? BC#♪S ♥↑★★H ■●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

b-GJb CX$Z↓ M%↑3? !59KG
?H3↑7 π<♪÷π <♪÷π< ♪=πS■
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

!btt! Gb#6♪ GπN3- D?%-:
K1->N ♦B♣6b X↑K÷- 3N=L■
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

K4":T D♦HJ% Ft6+Y C★V÷6
-<FS? BGG★8 FS68♦ 1?1F■
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

S+>?S ♪=KTM Y9=RF F8?♪D
2NYQ♦ SZJ#F YQ=FY =♦♪R■
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
```



COREA DEL SUR



```
:#%r~ R?L?> 2♣■●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

<3#=< Γ÷♥9♣ J43♪N ■●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

0F$↓0 "♠4%# W♥♥dR ■●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

!0r♠! Kr↑KW "!b♠M ■●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

+KT#+ Γr<♥6 nNSFt +T!♣+
Q~♦n9 92Hd9 2Hd92 Hd9C■
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

>=♪L> 6~0h" K?LL♦ ★BSRZ
NPr♪~ ♣Xn♦9 2-JFR ?VFR■
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

J★>:S J%6~Z hS2>4 D++Y<
4=FB# ZQC#? 0tYM♪ 2!5F■
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

★TT#★ DT÷S= ♪C0↑B R↑W~2
rZ!TK ->SKQ ♣W%W~ 2π!T■
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
```

ESCOCIA





```
?~DQ↓ ZDM2V K%■●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

4b5h4 H↓9P2 N1>RJ ■●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

?<K=? ΓN+9♣ ↑b?PP ■●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

<"8♪< π=♥J↑ XF<3G ■●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

<=8♪< π=♥J↑ XF<3G ■●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

N45$N Γ<↓♥5 ♥N!ZR F!?r%
+h"KH tL↓★h πV♥ZY R!ZF■
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

"0♦♥★ X♣★JB =GQ~t RQVS4
V♦1MQ ~P"D~ ★S♠÷P tJ~B■
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●

6Cht6 ?drVJ H2J÷↑ -JN8J
J8M=J ~3dZ+ Wπ♪♪3 π÷~F■
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●
```

REPORTE ESPECIAL
Lanzamiento NINTENDO 64 EN CHILE

¡Al fin!, el acontecimiento más esperado por todos nuestros fieles lectores tuvo su punto cúlmine en Chile. ¡El Nintendo 64 ya está aquí! El día 22 de agosto a las 22:00 horas, en la plaza central del Mall Alto Las Condes, gracias al evento realizado por el señor Juan Pablo Hurtado, Gerente Comercial de Nintendo Chile (H. Briones, nuestro distribuidor oficial), hizo su aparición esta espectacular consola.





Mike Schachter, Peter Main, Helio Galaz (nuestro editor), Juan Pablo Hurtado y Julio Arrieta.

El acto contó con la participación de grandes personalidades de Nintendo of America, encabezados por el señor Peter Main (Vicepresidente de Marketing y Ventas de NOA), maestro de los ejecutivos de marketing de Nintendo, y responsable del lanzamiento oficial del Nintendo 64 en América del Norte y Latinoamérica. Lo acompañaba Mike Schachter, Julio Arrieta y Rod Herreman.

Al acto concurrieron numerosas personas, todas relacionadas con el mundo de los videojuegos de Nintendo, tuvo además una gran cobertura periodística, quienes pudieron compartir en un delicioso cocktail ofrecido antes de la ceremonia, todas las inquietudes sobre este magno evento.

Abrió el acto el señor Peter Main, quien se encargó de dar a conocer muchos datos importantes sobre el mercado de productos Nintendo. A tiempo de mostrarse muy conforme y agradecido de la gente y los resultados obtenidos en este campo en Chile, aprovechó para dar grandes noticias, tales como que el lanzamiento del N64 se realizará en Chile, (en Europa se lanzará en marzo de 1997) el 29 de septiembre, y que para noviembre estará disponible un dispositivo (el 64DD), que te permitirá grabar y crear algunos cambios en tus propios juegos. Finalizó su exposición haciendo el firme comentario de que gracias a unos estudios realizados, los computadores (PC) y el N64 serán grandes compañeros más que competidores.



Peter Main (Vicepresidente de Marketing y Ventas NOA)

Luego, tomó la conducción el señor Juan Pablo Hurtado (de H. Briones), quien agregó aún más datos sobre la realidad chilena con respecto al mundo de los videojuegos de Nintendo y dio a conocer novedades, como la próxima rebaja de precio de la consola Virtual Boy, el lanzamiento del Game Boy

Pocket y lo más importante, el precio de venta al público del Nintendo 64 será de $200.000 (aproximadamente). Aprovechó además de confirmar que los 2 primeros títulos que aparecerán a la venta serán "Super Mario 64" y "Pilotwings 64", estimando un precio de venta similar al de un juego Donkey Kong Country o Killer Instinct para Super Nes. Al finalizar su discurso destacó que la lucha contra la piratería (en la cual, Revista Club Nintendo y H. Briones siempre han estado presentes), continuará con más dureza aún.



Juan Pablo Hurtado
(Gerente Comercial de Nintendo Chile)



Al momento en que Juan Pablo Hurtado culminó su presentación, comenzó a sonar una poderosa cortina musical (especial para el momento), y con la cual hizo su aparición Julio Arrieta (Area Manager Latin America). Sentado en el borde del escenario, preparado especialmente para esta parte del evento, con un control del N64 en sus manos, se le acerca Juan Pablo Hurtado y comienzan a mantener una conversación (a micrófono abierto) sobre el uso del control, aprovechando las imágenes del Juego "Super Mario 64". El público escuchó atentamente cada una de las indicaciones que le entregaba Julio Arrieta a Juan Pablo, dando lugar a asombradas exclamaciones del público al ver las sorprendentes imágenes desplegadas en este juego, culminando con grandes aplausos.



Luego de una pausa, se realizó un entretenido concurso entre los concurrentes, y consistía en que la persona que cumpliera con algunas prendas exigidas, se haría merecedor de la fabulosa consola N64, y así fue. Una persona, que felizmente cumplía con los requisitos, se llevó el codiciado premio. En ese momento subió al escenario principal el señor Mike Schachter (Director regional para América Latina de Nintendo of America) e hizo entrega de un hermoso trofeo, al señor Juan Pablo Hurtado de H. Briones, y nada menos que por ser elegidos "Los Distribuidores del Año", (¡Muchas felicitaciones!). Entre aplausos y un merecido brindis, se dio por finalizado el acto, dando "chipe libre" para disfrutar de las consolas y juegos expuestos en el lugar.

Nosotros, por nuestra parte, finalizamos este reporte agradeciendo a todas las personas que hicieron posible este evento. El equipo de Club Nintendo piensa que iremos creciendo hasta el punto de convertirnos en una de las ciudades más importantes de sudamérica, en el tema de los videojuegos Nintendo. Con N64 y sus juegos: "fabulosos, increíbles, magníficos, sorprendentes, se da comienzo a la nueva era del videojuego que se llama Nintendo 64".

CLUB Nintendo® RESPONDE

Así como salió el SNES a continuación del NES, ¿Saldrá un SN64 después del N64?

DAVID JACHES
Santiago, Chile

Si recordamos cuando salió el NES, nadie tenía pensado siquiera en la aparición de una consola mejor , pues "todos" estabamos contentos de poder jugar el clásico Mario Bros., con sus gráficos, que en ese entonces, eran buenos. Obviamente quedamos sorprendidos cuando Nintendo anunció la salida del SNES, donde pudimos ver grandes títulos (incluso de Arcade). Pues bien, con la salida del N64, podremos ver un estilo de juego que cambiará totalmente lo conocido hasta ahora, por lo que, si llegase a salir un SN64, tenlo por seguro que sería en mucho tiempo más, pues realmente, con el N64, tu vida como videojugador, cambiará.

RYO

¿Por qué salen jugadores del MK2, MK3 y UMK3 en el Mortal Kombat del N64?

JOSE LEONARDO MARTINEZ
Valencia, Venezuela

Me he dado cuenta de que eres un fanático de la serie Mortal Kombat, al leer tu carta, y es por esta razón, que te explico lo más detalladamente de qué trata este juego. "Mortal Kombat Trilogy" (nombre que ya es casi definitivo), es uno de los mejores juegos de pelea que estará disponible para el N64, pues es como si tuvieras todos los anteriormente mencionados, en un sólo cartucho y con la definición que sólo te proporcionará el N64. Aquí podrás seleccionar a cualquier luchador de esta sangrienta secuela, ejecutar todos los fatality e inclusive, podrás seleccionar el escenario que tú quieras. Este promete ser un gran título que sólo podrás disfutar en la consola N64.

RYO

¿Cuál es la diferencia del N64 americano con el japonés?, ¿Cuál de los 2 es mejor?

DAVID A. TRUJILLO
Capital Federal, Argentina

En primer lugar, debo hacer incapié en que, al igual que sus "hermanos" menores (el NES y SNES), son iguales, en el sentido de que cumplen la misma función, o sea, los juegos que serán programados para una, indudablemente estarán en la otra (con algunas excepciones, por supuesto, además esto no es novedad, pues hay varios títulos de SNES que nunca llegaron a nuestro continente y que debieron hacerlo). Ahora bien, aunque ya quedan pocos días para el lanzamiento oficial, no te desesperes, pues la consola que estará disponible en el local de tu distribuidor oficial Nintendo, será la americana. Y por cierto, ¿qué opinas del gran título Super Mario 64, que requiere de unas 100 horas de juego, para ver todo lo que tiene?.

RYO

¿Cuál va a ser el precio del 64DD, para el N64?

GUSTAVO PEREIRA
Santiago, Chile

Ultimamente, he notado que nuestros lectores, están bastante ansiosos de tener esta consola, pero tú si que eres el más "apurado" de todos. La gran exclusividad de esta plataforma hace que sea muy solicitada y además, exigida por la gran mayoría de videojugadores. Debo aclararte que este accesorio, sólo estará disponible en Noviembre de este año, impresionando a muchas personas por gran capacidad de almacenamiento y poder para crear mundos, personajes y otras cosas que probablemente nos sorprenda (pues como todos ya sabemos, Nintendo siempre nos asombra con alguna "cosita nueva" e innovadora). Y por ende, el precio de este accesorio, en este momento no está disponible, pero tenlo por seguro, que siendo de Nintendo, no será de gran valor y por supuesto, será de gran tecnología. Sólo imagina: El Nintendo 64, el 64DD, y "The Legend of the Zelda 64" (según informaciones, sería el primer título disponible para este accesorio), jugarías por horas y horas. Te aconsejo que disfrutes al máximo los juegos del N64, pues tienen muchas sorpresas para tí.

RYO

¿Existe alguna clave para elegir a los demás personajes, en el juego de SNES, Star Fox?

JORGE PEREZ VERGARA
Santiago, Chile

Lamentablemente no conozco ninguna clave para poder seleccionar a otro personaje en Star Fox de Super Nes, y no sabemos de nadie que la posea, pues imagina que existiera, ya se sabría y obviamente, ya la habría publicado Club Nintendo. Tendremos que esperar Star Fox para el N64 y así disfrutar de sus nuevas opciones.

FOX

¿Están disponibles los juegos para SNES, Lethal Enforcers, Sunset Riders y Wild Guns?

OSCAR SANZANA
Coronel, Chile

Efectivamente. Todos estos títulos están disponibles para el SNES y cada uno te ofrece gran diversión por mucho rato. No olvides que también existen muchos títulos para esta gran consola, que hasta la fecha, se mantiene en el primer lugar, entre todas las de 16 bits. Y recuerda, ya casi tenemos a la venta el fabuloso N64.

FOX

¿Por qué ya no ponen las secciones "El Control de los Profesionales" y "Los Retos de Mario" ?

DIEGO COA
Calama, Chile

Tu opinión, así como la de todos los lectores, es muy importante para nosotros. Tú nos pides que coloquemos estas secciones en la Revista, pero hay otros que piden lo contrario. Nosotros nos guiamos de acuerdo a la gran mayoría de las peticiones, y como te haz dado cuenta, piden más información sobre el N64, ahora que está por hacer su aparición. Para tomar estas decisiones, tomamos en cuenta las cartas recibidas, por lo tanto, invitamos a que nos sigan escribiendo sus opiniones y sugerencias que harán , indudablemente, aún mejor tu Revista Club Nintendo.

FOX

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA CHILE S.A.
REYES LAVALLE Nº 3194
SANTIAGO - CHILE

Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

SUPER MARIO 64

REVOLUTION X REALM TETRIS ATTACK
X-MEN DRAGON HOOPER BOUND HIGH!



TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, S.O.S., NOVEDADES,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES



Desarrolla tus gustos por el arte con m&m's®

Para crear esta deliciosa obra de arte, todo lo que necesitas son unos M&M® de chocolate. (Si no tienes tus M&M® a mano, desprende esta página y guárdala para cuando los tengas).

Este es el segundo juego M&M® de tu colección. Ya vienen muchos más para que compartas con tus amigos. ¡No te los pierdas!



Az	N	Az	Az	Az	N	Az	Az	Az	Az	Az
N	N	N	Az	Az	N	N	Az	Az	A	Az
Az	Az	Az	Az	N	N	R	Az	Az	Az	Az
Az	Az	Az	Az	N	N	R	V	Az	Az	Az
Az	Az	Az	N	N	R	V	V	Az	Az	Az
Az	Az	Az	N	N	R	V	V	V	Az	Az
Az	Az	N	N	R	V	V	V	V	Az	Az
C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
Az	C	A	C	A	C	A	C	A	C	Az
Az	Az	C	C	C	C	C	C	C	C	Az
Az	Az	Az	Az	Az	Az	Az	Az	Az	Az	Az

Para jugar coloca el M&M® en el lugar que corresponda:

"A" es Amarillo, "N" es Naranja, "Az" es Azul, "R" es Rojo, "V" es Verde, y "C" es Café.

Si se te llegaran a acabar, usa lápices de colores para llenar los espacios vacíos. Con suerte terminarás primero el dibujo, antes que tus M&M®.